

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 マンガクリエイト科(修業年限2年)

区分	授業科目		必選の別	間授業時間数		合計時間数	単位数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
		担当講師		1年次	2年次						
共通科目	キャラクターデザインA	石川 兼司	必修	30		30	2		○	演習	30
	キャラクターデザインB	石川 兼司	必修	30		30	2		○	演習	30
	ネーム技法1A	石川 兼司	必修	30		30	2		○	演習	30
	ネーム技法1B	石川 兼司	必修	30		30	2		○	演習	30
	クロッキーA	石川 兼司	必修	30		30	2		○	演習	30
	クロッキーB	石川 兼司	必修	30		30	2		○	演習	30
	背景パースA	伊藤 寛志	必修	30		30	2		○	演習	30
	背景パースB	伊藤 寛志	必修	30		30	2		○	演習	30
	ビジネスマナーA	荒木 優	必修	30		30	2		○	演習	30
	ビジネスマナーB	荒木 優	必修	30		30	2		○	演習	30
	デジタル画材技法A	荒木 優	必修	30		30	2		○	演習	30
	デジタル画材技法B	荒木 優	必修	30		30	2		○	演習	30
	色彩学	中野	必修	30		30	2		○	演習	30
	シナリオ制作	ありこ	必修	30		30	2		○	演習	30
	マンガ技法①A	荒木 優	必修	30		30	2		○	演習	30
	マンガ技法①B	荒木 優	必修	30		30	2		○	演習	30
	マンガ技法②A	荒木 優	必修	30		30	2		○	演習	30
	マンガ技法②B	荒木 優	必修	30		30	2		○	演習	30
	実践行動学PartⅠ	石川 兼司	必修	15		15	1		○	演習	15
	実践行動学PartⅡ	荒木 優	必修	15		15	1		○	演習	15
	コミュニケーション検定	荒木 優	必修	15		15	1		○	講義	15
	ビジネス著作権検定	荒木 優	必修	15		15	1		○	講義	15
	就職・進路研修	荒木 優	必修	30		30	2		○	講義	30
	業界研究Ⅰ	石川 兼司	必修	30		30	2		○	講義	30
	オリジナル課題制作Ⅰ	石川 兼司	必修	60		60	2		○	実習	60
	コンセンサス研修Ⅰ	石川 兼司	必修	15		15	1		○	講義	15
	修了制作	石川 兼司	必修	120		120	4		○	実習	120
	マンガ技法応用A	金巻 とよじ	必修		30	30	2		○	演習	30
	マンガ技法応用B	金巻 とよじ	必修		30	30	2		○	演習	30
	進路指導A	石川 兼司	必修		30	30	2		○	演習	30
	進路指導B	石川 兼司	必修		30	30	2		○	演習	30
	実践マンガプロモーションA	伊藤 寛志	必修		30	30	2		○	演習	30
	実践マンガプロモーションB	伊藤 寛志	必修		30	30	2		○	演習	30
	ネーム技法2A	荒木 優	必修		30	30	2		○	演習	30
	ネーム技法2B	荒木 優	必修		30	30	2		○	演習	30
	演出テクニックA	ありこ	必修		30	30	2		○	演習	30
	演出テクニックB	ありこ	必修		30	30	2		○	演習	30
	作画上達技法A	石川 兼司	必修		30	30	2		○	演習	30
	作画上達技法B	石川 兼司	必修		30	30	2		○	演習	30
	セルフマネジメントA	石川 兼司	必修		30	30	2		○	演習	30
	セルフマネジメントB	石川 兼司	必修		30	30	2		○	演習	30
	クリップスタジオ応用A	青池 祥子	必修		30	30	2		○	演習	30
	クリップスタジオ応用B	青池 祥子	必修		30	30	2		○	演習	30
	マンガ業界研究A	石川 兼司	必修		30	30	2		○	演習	30
	マンガ業界研究B	石川 兼司	必修		30	30	2		○	演習	30
	実践行動学PartⅢ	荒木 優	必修		15	15	1		○	演習	15
コンセンサス実習	石川 兼司	必修		15	15	1		○	講義	15	
オリジナル課題制作	石川 兼司	必修		60	60	2		○	実習	60	
卒業制作	石川 兼司	必修		120	120	4		○	実習	120	
業界研究	石川 兼司	必修		30	30	2		○	講義	30	
異文化授業	石川 兼司	必修		90	90	6		○	講義	90	
		</									

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 イラストレーター科(修業年限2年)

区分	授業科目	担当講師	必修の別	年間授業時間数		合計時間数	単位数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次						
共通科目	業界研究・進路制作A	青池祥子	必修	30		30	2		○	演習	30
	業界研究・進路制作B	青池祥子	必修	30		30	2		○	演習	30
	背景パースⅠA	捧 梓	必修	15		15	1		○	演習	15
	背景パースⅠB	捧 梓	必修	15		15	1		○	演習	15
	コミックアートⅠA	青池祥子	必修	30		30	2		○	演習	30
	コミックアートⅠB	青池祥子	必修	30		30	2		○	演習	30
	デッサンⅠA	近藤充	必修	30		30	2		○	演習	30
	デッサンⅠB	近藤充	必修	30		30	2		○	演習	30
	色彩学A	中野	必修	30		30	2		○	講義	30
	色彩学B	中野	必修	45		45	3		○	講義	45
	クロッキーⅠA	捧 梓	必修	15		15	1		○	演習	15
	クロッキーⅠB	捧 梓	必修	15		15	1		○	演習	15
	グラフィックデザインⅠA	松崎佳子	必修	30		30	2		○	演習	30
	グラフィックデザインⅠB	松崎佳子	必修	30		30	2		○	演習	30
	ビジネスマナーA	青池祥子	必修	30		30	2		○	講義	30
	ビジネスマナーB	青池祥子	必修	30		30	2		○	講義	30
	デジタル画材技法ⅠA	青池祥子	必修	30		30	2		○	演習	30
	デジタル画材技法ⅠB	青池祥子	必修	30		30	2		○	演習	30
	アナログ画材技法ⅠA	山田ナツミ	必修	30		30	2		○	演習	30
	アナログ画材技法ⅠB	山田ナツミ	必修	30		30	2		○	演習	30
	実践行動学PartⅠ	青池祥子	必修	15		15	1		○	演習	15
	実践行動学PartⅡ	青池祥子	必修	15		15	1		○	演習	15
	コミュニケーション検定	青池祥子	必修	15		15	1		×	講義	15
	ビジネス著作権検定	青池祥子	必修	15		15	1		×	講義	15
	就職・進路研修	鳴海宣貴	必修	30		30	2		○	講義	30
	業界研究1	青池祥子	必修	30		30	2		○	講義	30
	オリジナル課題制作1	青池祥子	必修	60		60	2		○	実習	60
	コンセンサス研修1	青池祥子	必修	15		15	1		×	講義	15
	修了制作	青池祥子	必修	120		120	4		○	実習	120
	グラフィックデザインⅡA	松崎佳子	必修		30	30	2		○	演習	30
	グラフィックデザインⅡB	松崎佳子	必修		30	30	2		○	演習	30
	コミックアートⅡA	松崎佳子	必修		30	30	2		○	演習	30
	コミックアートⅡB	松崎佳子	必修		30	30	2		○	演習	30
	進路活動A	青池祥子/松崎佳子	必修		30	30	2		○	演習	30
	進路活動B	青池祥子/松崎佳子	必修		30	30	2		○	演習	30
	進路指導・作品集制作	松崎佳子	必修		30	30	2		○	演習	30
	進路指導・卒業制作	松崎佳子	必修		30	30	2		○	演習	30
	実践行動学PartⅢ	松崎佳子	必修		15	15	1		○	講義	15
	コンセンサス研修2	松崎佳子	必修		15	15	1		×	講義	15
	業界研究2	松崎佳子	必修		30	30	2		○	演習	30
	オリジナル課題制作2	松崎佳子	必修		60	60	2		○	実習	60
	卒業制作	松崎佳子	必修		180	180	6		○	実習	180
	選択デッサンA	近藤充	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択アナログ画材技法A	山田ナツミ	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択カットイラストA	山田ナツミ	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択アートイラストA	近藤充	選択		30	30	2		○	講義	30
	選択コミックエッセイA	渡辺仁介	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択デジタル画材技法A	藤間泰平	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択グラフィックデザインA	松崎佳子	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択プランニングA	中野	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択挿絵A	廣野美樹	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択映像論A	新井田耕一	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択プレゼンテーションA	堀葉月	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択映像技術A	相澤健人	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択デッサンB	近藤充	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択アナログ画材技法B	山田ナツミ	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択カットイラストB	山田ナツミ	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択アートイラストB	近藤充	選択		30	30	2		○	講義	30
	選択コミックエッセイB	渡辺仁介	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択デジタル画材技法B	藤間泰平	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択グラフィックデザインB	松崎佳子	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択プランニングB	中野	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択挿絵B	廣野美樹	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択映像論B	新井田耕一	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択プレゼンテーションB	堀葉月	選択		30	30	2		○	演習	30
	選択映像技術B	相澤健人	選択		30	30	2		○	演習	30
必修科目授業時数				870	540	1410					
選択科目授業時数				0	720	720			実務経験(有)合計		合計
総授業時間数						2130			2070		2130
課程の修了に必要な総授業時数						1715			67		

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 アニメーター科(修業年限2年)

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数		合計時間数	単位数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次						
	アニメ作画ⅠA	小村方 宏治	必修	30		30			○	演習	30
	アニメ作画ⅠB	小村方 宏治	必修	30		30			○	演習	30
	クロッキー・背景パースA	椿 梓	必修	30		30			○	演習	30
	クロッキー・背景パースB	椿 梓	必修	30		30			○	演習	30
	デジタル作画ⅠA	藤間 泰平	必修	30		30			○	演習	30
	デジタル作画ⅠB	藤間 泰平	必修	30		30			○	演習	30
	キャラクターデッサンA	新井田 耕一	必修	30		30			○	演習	30
	キャラクターデッサンB	新井田 耕一	必修	30		30			○	演習	30
	アニメ制作ⅠA	藤間 泰平	必修	30		30			○	実習	30
	アニメ制作ⅠB	藤間 泰平	必修	30		30			○	実習	30
	ビジネスマナーⅠA	福原 純子	必修	30		30			○	講義	30
	ビジネスマナーⅠB	福原 純子	必修	30		30			○	講義	30
	アニメーション技法ⅠA	新井田 耕一	必修	30		30			○	演習	30
	アニメーション技法ⅠB	新井田 耕一	必修	30		30			○	演習	30
	進路研究A	藤間 泰平	必修	30		30			○	講義	30
	進路研究B	藤間 泰平	必修	30		30			○	講義	30
	アニメ動画ⅠA	平田 かほる	必修	30		30			○	演習	30
	アニメ動画ⅠB	平田 かほる	必修	30		30			○	演習	30
	実践行動学PartⅠ	藤間 泰平	必修	15		15			○	演習	15
	実践行動学PartⅡ	藤間 泰平	必修	15		15			○	演習	15
	コミュニケーション検定	藤間 泰平	必修	15		15			○	講義	15
	ビジネス著作権検定	藤間 泰平	必修	15		15			○	講義	15
	就職・進路研修	藤間 泰平	必修	30		30			○	講義	30
	業界研究Ⅰ	藤間 泰平	必修	30		30			○	演習	30
	オリジナル課題制作Ⅰ	藤間 泰平	必修	60		60			○	実習	60
	コンセンサス研修Ⅰ	藤間 泰平	必修	15		15			○	講義	15
	修了制作	藤間 泰平	必修	120		120			○	実習	120
	進路指導A	椿 梓	必修		30	30			○	講義	30
	進路指導B	椿 梓	必修		30	30			○	講義	30
	ビジネスマナーⅡA	福原 純子	必修		30	30			○	講義	30
	ビジネスマナーⅡB	福原 純子	必修		30	30			○	講義	30
	アニメ制作ⅡA	椿 梓	必修		60	60			○	実習	60
	アニメ制作ⅡB	椿 梓	必修		60	60			○	実習	60
	実践行動学PartⅢ	椿 梓	必修		15	15			○	演習	15
	コンセンサス研修Ⅱ	椿 梓	必修		15	15			○	講義	15
	オリジナル作品制作Ⅱ	椿 梓	必修		60	60			○	実習	60
	卒業制作	椿 梓	必修		150	150			○	実習	150
	選択アニメ作画ⅡA	小村方 宏治	選択		30	30			○	演習	30
	選択色彩学A	草野 佳子	選択		30	30			○	演習	30
	選択アニメ作画ⅡB	小村方 宏治	選択		30	30			○	演習	30
	選択色彩学B	草野 佳子	選択		30	30			○	演習	30
	選択アニメ動画ⅡA	平田 かほる	選択		30	30			○	演習	30
	選択作品制作A	椿 梓	選択		30	30			○	演習	30
	選択アニメ動画ⅡB	平田 かほる	選択		30	30			○	演習	30
	選択作品制作B	椿 梓	選択		30	30			○	演習	30
	選択中割A	新潟アニメーション	選択		30	30			○	演習	30
	選択デジタル画材技法A	藤間 泰平	選択		30	30			○	演習	30
	選択中割B	新潟アニメーション	選択		30	30			○	演習	30
	選択デジタル画材技法B	藤間 泰平	選択		30	30			○	演習	30
	選択クロッキーA	新井田 耕一	選択		30	30			○	演習	30
選択レタスA	新潟アニメーション	選択		30	30			○	演習	30	
選択クロッキーB	新井田 耕一	選択		30	30			○	演習	30	
選択レタスB	新潟アニメーション	選択		30	30			○	演習	30	
選択アニメーション技法ⅡA	渡部 由紀子	選択		30	30			○	演習	30	
選択アフターエフェクツA	脇屋 雄介	選択		30	30			○	演習	30	
選択アニメーション技法ⅡB	渡部 由紀子	選択		30	30			○	演習	30	
選択アフターエフェクツB	脇屋 雄介	選択		30	30			○	演習	30	
異文化研究	藤間 泰平	必修		90	90			○	講義	90	
									</		

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 キャラクターデザイン科(修業年限2年)

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数		合計時間数	単位数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次						
共通科目	キャラクターデッサンⅠA	相澤 春麗	必修	30		30	2		○	演習	30
	キャラクターデッサンⅠB	相澤 春麗	必修	30		30	2		○	演習	30
	グラフィックデザインⅠA	金子 有加	必修	30		30	2		×	演習	
	グラフィックデザインⅠB	金子 有加	必修	30		30	2		×	演習	
	構図技法A	相澤 春麗	必修	30		30	2		○	演習	30
	構図技法B	相澤 春麗	必修	30		30	2		○	演習	30
	マーケティングA	三上 昌史	必修	30		30	2		○	講義	30
	マーケティングB	三上 昌史	必修	30		30	2		○	講義	30
	ビジネスマナーⅠA	福原 純子	必修	30		30	2		○	講義	30
	ビジネスマナーⅠB	福原 純子	必修	30		30	2		○	講義	30
	進路研究A	諏佐 ちひろ	必修	30		30	2		○	講義	30
	進路研究B	諏佐 ちひろ	必修	30		30	2		○	講義	30
	3DCGⅠA	中野 武志	必修	30		30	2		○	演習	30
	3DCGⅠB	中野 武志	必修	30		30	2		○	演習	30
	背景バースA	佐藤 武	必修	30		30	2		○	演習	30
	背景バースB	佐藤 武	必修	30		30	2		○	演習	30
	デジタルイラストⅠA	諏佐 ちひろ	必修	30		30	2		○	演習	30
	デジタルイラストⅠB	諏佐 ちひろ	必修	30		30	2		○	演習	30
	実践行動学PartⅠ	諏佐 ちひろ	必修	15		15	1		○	演習	15
	実践行動学PartⅡ	諏佐 ちひろ	必修	15		15	1		○	演習	15
	コミュニケーション検定	金子 有加	必修	15		15	1		○	講義	15
	ビジネス著作権検定	金子 有加	必修	15		15	1		○	講義	15
	就職・進路研修	諏佐 ちひろ	必修	30		30	2		○	講義	30
	業界研究Ⅰ	鳴海 宜貴	必修	30		30	2		○	演習	30
	オリジナル課題制作Ⅰ	諏佐 ちひろ	必修	60		60	2		○	実習	60
	コンセンサス研修Ⅰ	佐藤 武	必修	15		15	1		×	講義	
	修了制作	佐藤 武	必修	120		120	4		○	実習	120
	デジタルイラストⅡA	諏佐 ちひろ	必修		30	30	2		○	演習	30
	デジタルイラストⅡB	諏佐 ちひろ	必修		30	30	2		○	演習	30
	進路指導A	金子 有加	必修		30	30	2		○	講義	30
	進路指導B	佐藤 武	必修		30	30	2		○	講義	30
	グラフィックデザインⅡA	佐藤 武	必修		30	30	2		○	演習	30
	グラフィックデザインⅡB	佐藤 武	必修		30	30	2		○	演習	30
	ゲームグラフィックA	藤間 泰平	必修		30	30	2		○	演習	30
	ゲームグラフィックB	藤間 泰平	必修		30	30	2		○	演習	30
	キャラクターデッサンⅡA	下西 里奈	必修		30	30	2		○	演習	30
	キャラクターデッサンⅡB	下西 里奈	必修		30	30	2		○	演習	30
	ビジネスマナーⅡA	金子 有加	必修		30	30	2		○	講義	30
	ビジネスマナーⅡB	金子 有加	必修		30	30	2		○	講義	30
	作品集制作ⅠA	佐藤 武	必修		30	30	2		○	演習	30
	作品集制作ⅠB	諏佐 ちひろ	必修		30	30	2		○	演習	30
	作品集制作ⅡA	金子 有加	必修		30	30	2		○	演習	30
	作品集制作ⅡB	金子 有加	必修		30	30	2		○	演習	30
	選択3DCGⅡA	中野 武志	選択1		30	30	2		○	演習	30
	選択デザインA	捧 梓	選択1		30	30	2		○	演習	
	選択イラストA	相澤 春麗	選択1		30	30	2		○	演習	30
	選択UI A	諏佐 ちひろ	選択1		30	30	2		○	演習	30
	選択3DCGⅡB	中野 武志	選択2		30	30	2		○	演習	30
	選択デザインB	捧 梓	選択2		30	30	2		○	演習	
	選択イラストB	相澤 春麗	選択2		30	30	2		○	演習	30
	選択UI B	諏佐 ちひろ	選択2		30	30	2		○	演習	30
	実践行動学PartⅢ	金子 有加	必修		15	15	1		○	演習	15
	コンセンサス研修Ⅱ	佐藤 武	必修		15	15	1		×	講義	
	業界研究Ⅱ	佐藤 武	必修		30	30	2		○	講義	30
	オリジナル作品制作Ⅱ	佐藤 武	必修		60	60	2		○	実習	60
	卒業制作	佐藤 武	必修		120	120	4		○	実習	120
	異文化研究	佐藤 武	必修		90	90	6		○	講義	90
必修科目授業時数				855	810	1665					
選択科目授業時数				0	240	240			実務経験(有)合計	合計	
総授業時間数						1905			1755		1755
課程の修了に必要な前授業時数					1725		115		57		

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 マンガ・イラスト・キャラクター科(修業年限3年)

区分	授業科目	担当講師	必修の別	年間授業時間数			合計時間数	単位数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次	3年次						
共通科目	デッサンA	中野 美樹	必修	30			30	2		○	演習	30
	クロッキーA	廣野 美樹	必修	30			30	2		○	演習	30
	作画ドリルA	廣野 美樹	必修	30			30	2		○	演習	30
	背景パースA	伊藤 寛志	必修	30			30	2		○	演習	30
	デジタル画材技法A	廣野 美樹	必修	30			30	2		○	演習	30
	業界研究・制作ⅠA	石川 兼司	必修	30			30	2		○	演習	30
	業界研究・制作ⅡA	佐藤 武	必修	30			30	2		○	演習	30
	業界研究・制作ⅢA	廣野 美樹	必修	30			30	2		○	演習	30
	進路・ビジネスマナーA	廣野 美樹	必修	30			30	2		○	講義	30
	デッサンB	中野 美樹	必修	30			30	2		○	演習	30
	クロッキーB	廣野 美樹	必修	30			30	2		○	演習	30
	作画ドリルB	廣野 美樹	必修	30			30	2		○	演習	30
	背景パースB	伊藤 寛志	必修	30			30	2		○	演習	30
	デジタル画材技法B	廣野 美樹	必修	30			30	2		○	演習	30
	業界研究・制作ⅠB	石川 兼司	必修	30			30	2		○	演習	30
	業界研究・制作ⅡB	佐藤 武	必修	30			30	2		○	演習	30
	業界研究・制作ⅢB	廣野 美樹	必修	30			30	2		○	演習	30
	進路・ビジネスマナーB	廣野 美樹	必修	30			30	2		○	講義	30
	実践行動学PartⅠ	廣野 美樹	必修	15			15	1		○	演習	15
	業界研究・制作Ⅳ	廣野 美樹	必修	15			15	1		○	講義	15
	オリジナル作品制作Ⅰ	廣野 美樹	必修	90			90	3		○	実習	90
	コンセンサス研修Ⅰ	廣野 美樹	必修	15			15	1		×	講義	
	修了制作	廣野 美樹	必修	150			150	5		○	実習	150
	マンガ技法①A	荒木 優	選択1		30		30	2		○	演習	30
	マンガ技法①B	荒木 優	選択1		30		30	2		○	演習	30
	マンガ技法②A	荒木 優	選択1		30		30	2		○	演習	30
	マンガ技法②B	荒木 優	選択1		30		30	2		○	演習	30
	キャラクターデザインA	石川 兼司	選択1		30		30	2		○	演習	30
	キャラクターデザインB	石川 兼司	選択1		30		30	2		○	演習	30
	ビジネスマナーA	荒木 優	選択1		30		30	2		○	講義	30
	ビジネスマナーB	荒木 優	選択1		30		30	2		○	講義	30
	背景パースA	伊藤 寛志	選択1		30		30	2		○	演習	30
	背景パースB	伊藤 寛志	選択1		30		30	2		○	演習	30
	クロッキーA	石川 兼司	選択1		30		30	2		○	演習	30
	クロッキーB	石川 兼司	選択1		30		30	2		○	演習	30
	ネーム技法ⅠA	石川 兼司	選択1		30		30	2		○	演習	30
	ネーム技法ⅠB	石川 兼司	選択1		30		30	2		○	演習	30
	クリップスタジオ基礎A	荒木 優	選択1		30		30	2		○	演習	30
	クリップスタジオ基礎B	荒木 優	選択1		30		30	2		○	演習	30
	色彩学	中野 美樹	選択1		30		30	2		○	講義	30
	シナリオ制作	ありこ	選択1		30		30	2		○	演習	30
	キャラクターデッサンⅠA	相澤 春麗	選択2		30		30	2		○	演習	30
	キャラクターデッサンⅠB	相澤 春麗	選択2		30		30	2		○	演習	30
	グラフィックデザインⅠA	金子 有加	選択2		30		30	2		×	演習	
	グラフィックデザインⅠB	金子 有加	選択2		30		30	2		×	演習	
	構図技法A	相澤 春麗	選択2		30		30	2		○	演習	30
	構図技法B	相澤 春麗	選択2		30		30	2		○	演習	30
	マーケティングA	三上 昌史	選択2		30		30	2		○	講義	30
	マーケティングB	三上 昌史	選択2		30		30	2		○	講義	30
	ビジネスマナーⅠA	福原 純子	選択2		30		30	2		○	講義	30
	ビジネスマナーⅠB	福原 純子	選択2		30		30	2		○	講義	30
	業界研究A	諏佐 ちひろ	選択2		30		30	2		○	講義	30
	業界研究B	諏佐 ちひろ	選択2		30		30	2		○	講義	30
	3DCGⅠA	中野 武志	選択2		30		30	2		○	演習	30
	3DCGⅠB	中野 武志	選択2		30		30	2		○	演習	30
	背景パースA	佐藤 武	選択2		30		30	2		○	演習	30
	背景パースB	佐藤 武	選択2		30		30	2		○	演習	30
	デジタルイラストⅠA	諏佐 ちひろ	選択2		30		30	2		○	演習	30
	デジタルイラストⅠB	諏佐 ちひろ	選択2		30		30	2		○	演習	30
	業界研究・進路制作A	青池祥子	選択3		30		30	2		○	演習	30
	業界研究・進路制作B	青池祥子	選択3		30		30	2		○	演習	30
	クロッキーA	榛 梓	選択3		15		15	1		○	演習	15
	クロッキーB	榛 梓	選択3		15		15	1		○	演習	15
	背景パースⅠA	榛 梓	選択3		15		15	1		○	演習	15
	背景パースⅠB	榛 梓	選択3		15		15	1		○	演習	15
	コミックアートⅠA	青池祥子	選択3		30		30	2		○	演習	30
	コミックアートⅠB	青池祥子	選択3		30		30	2		○	演習	30
	デッサンⅠA	近藤亮	選択3		30		30	2		○	演習	30
	デッサンⅠB	近藤亮	選択3		30		30	2		○	演習	30
	色彩学A	中野 美樹	選択3		30		30	2		○	講義	30
	色彩学B	中野 美樹	選択3		30		30	2		○	講義	30
	グラフィックデザインⅠA	松崎佳子	選択3		30		30	2		○	演習	30
	グラフィックデザインⅠB	松崎佳子	選択3		30		30	2		○	演習	30
	ビジネスマナーA	青池祥子	選択3		30		30	2		○	講義	30
	ビジネスマナーB	青池祥子	選択3		30		30	2		○	講義	30
	デジタル画材技法ⅠA	青池祥子	選択3		30		30	2		○	演習	30
	デジタル画材技法ⅠB	青池祥子	選択3		30		30	2		○	演習	30
	アナログ画材技法ⅠA	山田ナツミ	選択3		30		30	2		○	演習	30
	アナログ画材技法ⅠB	山田ナツミ	選択3		30		30	2		○	演習	30
	実践行動学PartⅡ	各コース担任	必修		15		15	1		○	演習	15
	コミュニケーション検定	各コース担任	必修		15		15	1		×	講義	
	ビジネス著作権検定	各コース担任	必修		15		15	1		×	講義	
	コンセンサス研修Ⅱ	各コース担任	必修		15		15	1		×	講義	
	就職・進路研修	各コース担任	必修		30		30	2		○	講義	30
	オリジナル作品制作Ⅱ	各コース担任	必修		60		60	2		○	実習	60
	業界研究Ⅱ	各コース担任	必修		30		30	2		×	演習	
	修了制作	各コース担任	必修		90		90	3		○	実習	90
	マンガ技法応用A	金巻 とよじ	選択1			30	30	2		○	演習	30
	マンガ技法応用B	金巻 とよじ	選択1			30	30	2		○	演習	30
	進路指導A	石川 兼司	選択1			30	30	2		○	講義	30
	進路指導B	石川 兼司	選択1			30	30	2		○	講義	30
	実践マンガプロモーションA	伊藤 寛志	選択1			30	30	2		○	演習	30
	実践マンガプロモーションB	伊藤 寛志	選択1			30	30	2		○	演習	30
	マンガ業界研究A	石川 兼司	選択1			30	30	2		○	講義	30
	マンガ業界研究B	石川 兼司	選択1			30	30	2		○	講義	30
	演出テクニックA	ありこ	選択1			30	30	2		○	演習	30
	演出テクニックB	ありこ	選択1			30	30	2		○	演習	30
	作画上達技法A	石川 兼司	選択1			30	30	2		○	演習	30
	作画上達技法B	石川 兼司	選択1			30	30	2		○	演習	30
	セルフマネジメントA	石川 兼司	選択1			30	30	2		○	演習	30

セルフマシジメⅡB	石川 兼司	選択1				30	30	2	○	演習	30
クリップスタジオ応用A	青池 祥子	選択1				30	30	2	○	演習	30
クリップスタジオ応用B	青池 祥子	選択1				30	30	2	○	演習	30
ネーム技法2A	荒木 優	選択1				30	30	2	○	演習	30
ネーム技法2B	荒木 優	選択1				30	30	2	○	演習	30
デジタルイラストⅡA	諏佐 ちひろ	選択2				30	30	2	○	演習	30
デジタルイラストⅡB	諏佐 ちひろ	選択2				30	30	2	○	演習	30
進路指導A	金子 有加	選択2				30	30	2	○	講義	30
進路指導B	佐藤 武	選択2				30	30	2	○	講義	30
グラフィックデザインⅡA	佐藤 武	選択2				30	30	2	○	演習	30
グラフィックデザインⅡB	佐藤 武	選択2				30	30	2	○	演習	30
ゲームグラフィックA	藤間 泰平	選択2				30	30	2	○	演習	30
ゲームグラフィックB	藤間 泰平	選択2				30	30	2	○	演習	30
キャラクターデザインⅡA	下西 里奈	選択2				30	30	2	○	演習	30
キャラクターデザインⅡB	下西 里奈	選択2				30	30	2	○	演習	30
ビジネスマナーⅡA	金子 有加	選択2				30	30	2	○	講義	30
ビジネスマナーⅡB	金子 有加	選択2				30	30	2	○	講義	30
作品集制作ⅠA	佐藤 武	選択2				30	30	2	○	演習	30
作品集制作ⅠB	諏佐 ちひろ	選択2				30	30	2	○	演習	30
作品集制作ⅡA	金子 有加	選択2				30	30	2	○	演習	30
作品集制作ⅡB	金子 有加	選択2				30	30	2	○	演習	30
選択3DCGⅡA	中野 武志	選択2-1				30	30	2	○	演習	30
選択デザインA	樺 梓	選択2-1				30	30	2	○	演習	30
選択イラストA	相澤 春麗	選択2-1				30	30	2	○	演習	30
選択UI A	諏佐 ちひろ	選択2-1				30	30	2	○	演習	30
選択3DCGⅡB	中野 武志	選択2-2				30	30	2	○	演習	30
選択デザインB	樺 梓	選択2-2				30	30	2	○	演習	30
選択イラストB	相澤 春麗	選択2-2				30	30	2	○	演習	30
選択UI B	諏佐 ちひろ	選択2-2				30	30	2	○	演習	30
グラフィックデザインⅡA	松崎佳子	選択3				30	30	2	○	演習	30
グラフィックデザインⅡB	松崎佳子	選択3				30	30	2	○	演習	30
コミックアートⅡA	松崎佳子	選択3				30	30	2	○	演習	30
コミックアートⅡB	松崎佳子	選択3				30	30	2	○	演習	30
進路活動A	青池祥子/松崎佳子	選択3				30	30	2	○	演習	30
進路活動B	青池祥子/松崎佳子	選択3				30	30	2	○	演習	30
進路指導・作品集制作	松崎佳子	選択3				30	30	2	○	演習	30
進路指導・卒業制作	松崎佳子	選択3				30	30	2	○	演習	30
選択デザインA	近藤 充	選択3-1				30	30	2	○	演習	30
選択プレゼンテーションA	堀 葉月	選択3-1				30	30	2	○	演習	30
選択映像論A	新井田耕一	選択3-1				30	30	2	○	演習	30
選択挿絵A	廣野 美樹	選択3-1				30	30	2	○	演習	30
選択プランニングA	中野	選択3-1				30	30	2	○	演習	30
選択グラフィックデザインA	松崎 佳子	選択3-1				30	30	2	○	演習	30
選択アートイラストA	近藤 充	選択3-1				30	30	2	○	演習	30
選択映像技術A	相澤健人	選択3-1				30	30	2	○	演習	30
選択デジタル画材技法A	藤間泰平	選択3-1				30	30	2	○	演習	30
選択カットイラストA	山田 ナツミ	選択3-1				30	30	2	○	演習	30
選択コミックエッセイA	渡辺 仁介	選択3-1				30	30	2	○	演習	30

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 3DCGアニメ・ゲーム科(修業年限3年)

区分	授業科目	担当講師	必修の別	年間授業時間数			合計時間数	単位数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次	3年次						
共通科目	ゲーム背景A	石山 万里亜	必修	30			30	2	○		演習	30
	ゲーム背景B	石山 万里亜	必修	30			30	2	○		演習	30
	MAYA基礎ⅠA	高田 祐介	必修	30			30	2	○		演習	30
	MAYA基礎ⅠB	高田 祐介	必修	30			30	2	○		演習	30
	表現技法A	佐藤 武	必修	30			30	2	○		演習	30
	表現技法B	佐藤 武	必修	30			30	2	○		演習	30
	3Dアニメーション基礎A	相澤 健人	必修	30			30	2	○		演習	30
	3Dアニメーション基礎B	相澤 健人	必修	30			30	2	○		演習	30
	マーケティングA	三上 昌史	必修	30			30	2	○		講義	30
	マーケティングB	三上 昌史	必修	30			30	2	○		講義	30
	3D背景ⅠA	中野 武志	必修	30			30	2	○		演習	30
	3D背景ⅠB	中野 武志	必修	30			30	2	○		演習	30
	デジタルデッサンA	石山 万里亜	必修	30			30	2	○		演習	30
	デジタルデッサンB	石山 万里亜	必修	30			30	2	○		演習	30
	ビジネスマナーⅠA	相原 純子	必修	30			30	2	○		講義	30
	ビジネスマナーⅠB	相原 純子	必修	30			30	2	○		講義	30
	進路研究A	佐藤 武	必修	30			30	2	○		講義	30
	進路研究B	佐藤 武	必修	30			30	2	○		講義	30
	実践行動学PartⅠ	佐藤 武	必修	15			15	1	○		演習	15
	コミュニケーション検定	佐藤 武	必修	15			15	1	×		講義	15
	ビジネス著作権検定	佐藤 武	必修	15			15	1	×		講義	15
	業界研究Ⅰ	佐藤 武	必修	30			30	2	○		演習	30
	オリジナル課題制作	佐藤 武	必修	60			60	2	○		実習	60
	コンセンサス研修	佐藤 武	必修	15			15	1	×		講義	15
	修了制作	佐藤 武	必修	120			120	4	○		実習	120
	MAYA応用A	高田 祐介	必修		30		30	2	○		演習	30
	MAYA応用B	高田 祐介	必修		30		30	2	○		演習	30
	3DCG応用A	相澤 健人	必修		30		30	2	○		演習	30
	3DCG応用B	相澤 健人	必修		30		30	2	○		演習	30
	3DアニメーションⅡA	相澤 健人	必修		30		30	2	○		演習	30
	3DアニメーションⅡB	相澤 健人	必修		30		30	2	○		演習	30
	映像制作ⅡA	相澤 健人	必修		30		30	2	○		演習	30
	映像制作ⅡB	相澤 健人	必修		30		30	2	○		演習	30
	3D背景ⅡA	中野 武志	必修		30		30	2	○		演習	30
	3D背景ⅡB	中野 武志	必修		30		30	2	○		演習	30
	作品集制作ⅡA	石川 兼司	必修		30		30	2	○		演習	30
	作品集制作ⅡB	石川 兼司	必修		30		30	2	○		演習	30
	ビジネスマナーⅡA	金子 有加	必修		30		30	2	○		演習	30
	ビジネスマナーⅡB	金子 有加	必修		30		30	2	○		演習	30
	進路指導ⅡA	相澤 健人	必修		30		30	2	○		講義	30
	進路指導ⅡB	相澤 健人	必修		30		30	2	○		講義	30
	デジタルデッサンⅡA	石山 万里亜	必修		30		30	2	○		演習	30
	デジタルデッサンⅡB	石山 万里亜	必修		30		30	2	○		演習	30
	実践行動学PartⅡ	相澤 健人	必修	15			15	1	×		講義	15
	コンセンサス研修Ⅱ	相澤 健人	必修	15			15	1	×		講義	15
	就職・進路研修	相澤 健人	必修	30			30	2	○		講義	30
	オリジナル作品制作Ⅱ	相澤 健人	必修	60			60	2	○		実習	60
	業界研究Ⅱ	相澤 健人	必修	30			30	2	○		演習	30
	修了制作	相澤 健人	必修	90			90	3	○		実習	90
	異文化研究	相澤 健人	必修	90			90	6	○		講義	90
	業界研究ⅢA	相澤 健人	必修			30	30	2	○		演習	30
	業界研究ⅢB	相澤 健人	必修			30	30	2	○		演習	30
	映像制作ⅢA	相澤 健人	必修			30	30	2	○		演習	30
	映像制作ⅢB	相澤 健人	必修			30	30	2	○		演習	30
	ビジネスマナーⅢA	金子 有加	必修			30	30	2	○		演習	30
	ビジネスマナーⅢB	金子 有加	必修			30	30	2	○		演習	30
	進路指導ⅢA	相澤 健人	必修			30	30	2	○		演習	30
	進路指導ⅢB	相澤 健人	必修			30	30	2	○		演習	30
	作品集制作ⅢA	中野 武志	必修			30	30	2	○		講義	30
	作品集制作ⅢB	中野 武志	必修			30	30	2	○		講義	30
	3DCG応用ⅢA	高田 祐介	必修			30	30	2	○		演習	30
	3DCG応用ⅢB	高田 祐介	必修			30	30	2	○		演習	30
	CG研究ⅢA	中野 武志	必修			30	30	2	○		演習	30
	CG研究ⅢB	中野 武志	必修			30	30	2	○		演習	30
	ゲームCGⅢA	石山 万里亜	選択1			30	30	2	○		演習	30
	UNITYⅠA	諏佐 ちひろ	選択1			30	30	2	○		演習	30
	ゲームCGⅢB	石山 万里亜	選択2			30	30	2	○		演習	30
	UNITYⅠB	諏佐 ちひろ	選択2			30	30	2	○		演習	30
	選択UIA	諏佐 ちひろ	選択3			30	30	2	○		演習	30
	選択3DCGⅡA	中野 武志	選択3			30	30	2	○		演習	30
	選択UIB	諏佐 ちひろ	選択4			30	30	2	○		演習	30
	選択3DCGⅡB	中野 武志	選択4			30	30	2	○		演習	30
	実践行動学PartⅢ	相澤 健人	必修	15			15	1	×		演習	15
	コンセンサス研修Ⅲ	相澤 健人	必修	15			15	1	×		講義	15
	業界研究Ⅲ	相澤 健人	必修	30			30	2	○		演習	30
	オリジナル作品制作Ⅲ	相澤 健人	必修	60			60	2	○		実習	60
	卒業制作	相澤 健人	必修			150	150	5	○		実習	150
必修科目授業時数				810	870	690	2370					
選択科目授業時数				0	0	240	240			実務経験(有)合計	合計	
総授業時間数							2610			2400		2610
課程の修了に必要な総授業時数				必修＋選択			2725			77		

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 デジタルイラスト科(修業年限1年)

[illegible]

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 デジタルイラスト科(修業年限1年)

区分	授業科目		担当講師	必選の別	年間授業時間数			合計時間数	単位数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
					1年次	2年次	3年次						
	作品制作①A		渡辺 仁介	必修	30			30	2		○	演習	30
	作品制作②A		渡辺 仁介	必修	30			30	2		○	演習	30
	デジタル画材技法①		渡辺 仁介	必修	30			30	2		○	演習	30
	デジタル画材技法②		渡辺 仁介	必修	30			30	2		○	演習	30
	色彩学		廣野 美樹	必修	30			30	2		○	演習	30
	デッサンA		近藤 充	必修	30			30	2		○	演習	30
	背景パースA		榛 梓	必修	15			15	1		○	演習	15
	クロッキーA		榛 梓	必修	15			15	1		○	演習	15
	ビジネスコミュニケーションA		金子 有加	必修	30			30	2		○	講義	30
	進路研究A		渡辺 仁介	必修	30			30	2		○	講義	30
	作品制作①B		渡辺 仁介	必修	30			30	2		○	演習	30
	作品制作②B		渡辺 仁介	必修	30			30	2		○	演習	30
	デジタルイラスト①		渡辺 仁介	必修	30			30	1		○	実習	30
	デジタルイラスト②		渡辺 仁介	必修	30			30	1		○	実習	30
	作品制作③		廣野 美樹	必修	30			30	2		○	演習	30
	デッサンB		近藤 充	必修	30			30	2		○	演習	30
	背景パースB		榛 梓	必修	15			15	1		○	演習	15
	クロッキーB		榛 梓	必修	15			15	1		○	演習	15
	ビジネスコミュニケーションB		金子 有加	必修	30			30	2		○	講義	30
	進路研究B		渡辺 仁介	必修	30			30	2		○	講義	30
	実践行動学PartⅠ		渡辺 仁介	必修	15			15	1		○	演習	15
	実践行動学PartⅡ		渡辺 仁介	必修	15			15	1		○	演習	15
	ビジネス著作権検定		金子 有加	必修	15			15	1		○	講義	15
	就職・進路研修		渡辺 仁介	必修	30			30	2		○	講義	30
	業界研究Ⅰ		渡辺 仁介	必修	30			30	2		○	演習	30
	オリジナル作品制作Ⅰ		渡辺 仁介	必修	60			60	2		○	実習	60
	コンセンサス研修Ⅰ		渡辺 仁介	必修	15			15	1		×	講義	
	修了制作		渡辺 仁介	必修	120			120	4		○	実習	120
	デジタルイラストA		渡辺 仁介	必修		30		30	1		○	実習	30
	デジタルイラストB		渡辺 仁介	必修		30		30	1		○	実習	30
	進路活動A		渡辺 仁介	必修		30		30	2		○	演習	30
	進路活動B		渡辺 仁介	必修		30		30	2		○	演習	30
	実践行動学PartⅢ		渡辺 仁介	必修		15		15	1		○	演習	15
	コンセンサス研修Ⅱ		渡辺 仁介	必修		15		15	1		×	講義	
	業界研究Ⅱ		渡辺 仁介	必修		30		30	2		○	演習	30
	オリジナル作品制作Ⅱ		渡辺 仁介	必修		120		120	4		○	実習	120
	卒業制作		渡辺 仁介	必修		180		180	6		○	実習	180
	異文化研究		渡辺 仁介	必修		90		90	6		○	講義	90
	作品制作ⅡA		渡辺 仁介	選択		30		30	2		○	演習	30
	作品制作ⅡB		渡辺 仁介	選択		30		30	2		○	演習	30
	グラフィックデザインA		松崎佳子	選択		30		30	2		○	演習	30
	グラフィックデザインB		松崎佳子	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択デッサンA		近藤充	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択デッサンB		近藤充	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択プレゼンテーションA		堀葉月	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択プレゼンテーションB		堀葉月	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択映像論A		新井田耕一	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択映像論B		新井田耕一	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択挿絵A		廣野美樹	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択挿絵B		廣野美樹	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択プランニングA		中野	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択プランニングB		中野	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択グラフィックデザインA		松崎佳子	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択グラフィックデザインB		松崎佳子	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択アートイラストA		近藤充	選択		30		30	2		○	講義	30
	選択アートイラストB		近藤充	選択		30		30	2		○	講義	30
	選択映像技術A		相澤健人	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択映像技術B		相澤健人	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択デジタル画材技法A		藤間泰平	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択デジタル画材技法B		藤間泰平	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択カットイラストA		山田ナツミ	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択カットイラストB		山田ナツミ	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択コミックエッセイA		渡辺仁介	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択コミックエッセイB		渡辺仁介	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択アナログ画材技法A		山田ナツミ	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択アナログ画材技法B		山田ナツミ	選択		30		30	2		○	演習	30
	業界研究・制作ⅠA		石川 兼司	選択		30		30	2		○	演習	30
	業界研究・制作ⅠB		石川 兼司	選択		30		30	2		○	演習	30
	業界研究・制作ⅡA		佐藤 武	選択		30		30	2		○	演習	30
	業界研究・制作ⅡB		佐藤 武	選択		30		30	2		○	演習	30
	業界研究・制作ⅢA		廣野 美樹	選択		30		30	2		○	演習	30
	業界研究・制作ⅢB		廣野 美樹	選択		30		30	2		○	演習	30
	作画ドリルA		廣野 美樹	選択		30		30	2		○	演習	30
	作画ドリルB		廣野 美樹	選択		30		30	2		○	演習	30
	キャラクターデッサンⅠA		相澤 春麗	選択		30		30	2		○	演習	30
	キャラクターデッサンⅠB		相澤 春麗	選択		30		30	2		○	演習	30
	グラフィックデザインⅠA		金子 有加	選択		30		30	2		○	演習	30
	グラフィックデザインⅠB		金子 有加	選択		30		30	2		○	演習	30
	構図技法A		相澤 春麗	選択		30		30	2		○	演習	30
	構図技法B		相澤 春麗	選択		30		30	2		○	演習	30
	マーケティングA		三上 昌史	選択		30		30	2		○	講義	30
	マーケティングB		三上 昌史	選択		30		30	2		○	講義	30
	3DCGⅠA		中野 武志	選択		30		30	2		○	演習	30
	3DCGⅠB		中野 武志	選択		30		30	2		○	演習	30
	背景パース A		佐藤 武	選択		30		30	2		○	演習	30
	背景パースB		佐藤 武	選択		30		30	2		○	演習	30
	デジタルイラストⅠA		諏佐 ちひろ	選択		30		30	2		○	演習	30
	デジタルイラストⅠB		諏佐 ちひろ	選択		30		30	2		○	演習	30
	デジタルイラストⅡA		諏佐 ちひろ	選択		30		30	2		○	演習	30
	デジタルイラストⅡB		諏佐 ちひろ	選択		30		30	2		○	演習	30
	グラフィックデザインⅡA		佐藤 武	選択		30		30	2		○	演習	30
	グラフィックデザインⅡB		佐藤 武	選択		30		30	2		○	演習	30
	ゲームグラフィックA		藤間 泰平	選択		30		30	2		○	演習	30
	ゲームグラフィックB		藤間 泰平	選択		30		30	2		○	演習	30
	キャラクターデッサンⅡA		下西 里奈	選択		30		30	2		○	演習	30
	キャラクターデッサンⅡB		下西 里奈	選択		30		30	2		○	演習	30
	ビジネスマナーⅡA		金子 有加	選択		30		30	2		○	講義	30
	ビジネスマナーⅡB		金子 有加	選択		30		30	2		○	講義	30
	選択デザインA		榛 梓	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択イラストA		相澤 春麗	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択UI A		諏佐 ちひろ	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択デザインB		榛 梓	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択イラストB		相澤 春麗	選択		30		30	2		○	演習	30
	選択UI B		諏佐 ちひろ	選択		30		30	2		○	演習	30
必修科目授業時数					840	570	0	1410					
選択科目授業時数					0	1980	0	1980			実務経験(有)合計		合計
総授業時間数								3390					3360
課程の修了に必要な総授業時数		必修＋選択			1710				206		102		

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 ゲームグラフィック科(修業年限3年)

区分	授業科目	担当講師	必修の別	年間授業時間数			合計時間数	単位数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次	2年次	3年次						
共通科目	ゲーム背景A	石山 万里亜	必修	30			30			○	演習	30
	ゲーム背景B	石山 万里亜	必修	30			30			○	演習	30
	MAYA基礎ⅠA	高田 祐介	必修	30			30			○	演習	30
	MAYA基礎ⅠB	高田 祐介	必修	30			30			○	演習	30
	デジタルイラストⅠA	諏佐 ちひろ	必修	30			30			○	演習	30
	デジタルイラストⅠB	諏佐 ちひろ	必修	30			30			○	演習	30
	ビジネスマナーⅠA	福原 純子	必修	30			30			○	演習	30
	ビジネスマナーⅠB	福原 純子	必修	30			30			○	演習	30
	マーケティングA	三上 昌史	必修	30			30			○	実習	30
	マーケティングB	三上 昌史	必修	30			30			○	実習	30
	デジタルデッサンA	石山 万里亜	必修	30			30			○	演習	30
	デジタルデッサンB	石山 万里亜	必修	30			30			○	演習	30
	3D背景ⅠA	中野 武志	必修	30			30			○	演習	30
	3D背景ⅠB	中野 武志	必修	30			30			○	演習	30
	業界研究A	藤間 泰平	必修	30			30			○	演習	30
	業界研究B	藤間 泰平	必修	30			30			○	演習	30
	MAYA基礎ⅡA	荒木 優	必修	30			30			×	演習	
	MAYA基礎ⅡB	荒木 優	必修	30			30			×	演習	
	実践行動学PartⅠ	藤間 泰平	必修	12			12			○	演習	12
	実践行動学PartⅡ	藤間 泰平	必修	6			6			○	演習	6
	日本語コミュニケーション検定	藤間 泰平	必修	32			32			○	講義	32
	ビジネス著作権検定	藤間 泰平	必修	38			38			○	講義	38
	就職・進路研修	朝倉 隆司	必修	27			27			○	講義	27
	オリジナル課題制作	藤間 泰平	必修	60			60			○	実習	60
	コンセンサス研修	藤間 泰平	必修	12			12			○	講義	12
	修了制作	藤間 泰平	必修	219			219			○	実習	219
	MAYA応用A	高田 祐介	必修		30		30			○	実習	30
	MAYA応用B	高田 祐介	必修		30		30			○	実習	30
	UNITYⅠA	諏佐 ちひろ	必修		30		30			○	実習	30
	UNITYⅠB	諏佐 ちひろ	必修		30		30			○	実習	30
	グラフィックデザインⅡA	内田 昌幸	必修		30		30			○	実習	30
	グラフィックデザインⅡB	内田 昌幸	必修		30		30			○	実習	30
	ゲームグラフィックⅡA	藤間 泰平	必修		30		30			○	実習	30
	ゲームグラフィックⅡB	藤間 泰平	必修		30		30			○	実習	30
	選択UIA	諏佐 ちひろ	選択		30		30			○	実習	30
	選択デザインA	駒形 靖	選択		30		30			○	実習	30
	選択UIB	諏佐 ちひろ	選択		30		30			○	実習	30
	選択デザインB	駒形 靖	選択		30		30			○	実習	30
	進路指導ⅡA	駒形 靖	必修		30		30			○	実習	30
	進路指導ⅡB	高田 祐介	必修		30		30			○	実習	30
	ゲームCGⅡA	石山 万里亜	必修		30		30			○	実習	30
	ゲームCGⅡB	石山 万里亜	必修		30		30			○	実習	30
	デジタルイラストⅡA	諏佐 ちひろ	必修		30		30			○	実習	30
	デジタルイラストⅡB	諏佐 ちひろ	必修		30		30			○	実習	30
	3DCG応用A	相澤 健人	必修		30		30			○	実習	30
	3DCG応用B	相澤 健人	必修		30		30			○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	藤間 泰平	必修		12		12			○	実習	12
	コンセンサス実習	藤間 泰平	必修		6		6			○	実習	6
	業界研究	藤間 泰平	必修		18		18			○	実習	12
	オリジナル作品制作	藤間 泰平	必修		130		130			○	実習	130
	修了制作	藤間 泰平	必修		200		200			○	実習	200
	進路指導Ⅲ 進路指導ⅢA	藤間 泰平	必修			30	30			○	実習	30
	進路指導Ⅲ 進路指導ⅢB	藤間 泰平	必修			30	30			○	実習	30
	作品制作A	藤間 泰平	必修			30	30			○	実習	30
	作品制作B	藤間 泰平	必修			30	30			○	実習	30
	デジタルイラストⅢA	藤間 泰平	必修			30	30			○	実習	30
	デジタルイラストⅢB	藤間 泰平	必修			30	30			○	実習	30
	ビジネスマナーⅢA	金子 有加	必修			30	30			○	実習	30
	ビジネスマナーⅢB	金子 有加	必修			30	30			○	実習	30
	選択イラストA	小平 愛華	選択			30	30			○	実習	30
	選択UIA	諏佐 ちひろ	選択			30	30			○	実習	30
	選択イラストB	小平 愛華	選択			30	30			○	実習	30
	選択UIB	諏佐 ちひろ	選択			30	30			○	実習	30
	3DCG応用ⅢA	高田 祐介	必修			30	30			○	実習	30
	3DCG応用ⅢB	高田 祐介	必修			30	30			○	実習	30
	作品制作ⅡA	相澤 春麗	必修			30	30			○	実習	30
	作品制作ⅡB	相澤 春麗	必修			30	30			○	実習	30
	ゲームグラフィックⅢA	藤間 泰平	必修			30	30			○	実習	30
	ゲームグラフィックⅢB	藤間 泰平	必修			30	30			○	実習	30
	CG研究ⅢA	藤間 泰平	必修			30	30			○	実習	30
	CG研究ⅢB	藤間 泰平	必修			30	30			○	実習	30
	実践行動学 実践行動学PartⅢ	藤間 泰平	必修			12	12			○	演習	12
	コンセンサスコンセンサス実習	藤間 泰平	必修			130	130			○	実習	130
	業界研究 業界研究	藤間 泰平	必修			18	18			○	講義	18
	卒業制作 卒業制作	藤間 泰平	必修				200	200		○	実習	200
必修科目授業時数				946	786	900	2632					
選択科目授業時数				0	120	0	120			実務経験(有)合計	合計	
総授業時間数							2872					2806
課程の修了に必要な総授業時数				必修十選択			2752			75		

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 研究科(修業年限1年)

区分	授業科目	担当講師	必要の別	年間授業時間数 1年次～4年次	合計時間 数	単位数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
共通科目	マンガ技法応用A	金巻 とよじ	選択	30	30		○	○	演習	30
	マンガ技法応用B	金巻 とよじ	選択	30	30		○	○	演習	30
	進路指導A	石川 兼司	選択	30	30		○	○	講義	30
	進路指導B	石川 兼司	選択	30	30		○	○	講義	30
	実践マンガプロモーションA	伊藤 寛志	選択	30	30		○	○	演習	30
	実践マンガプロモーションB	伊藤 寛志	選択	30	30		○	○	演習	30
	ホーム技法2A	朝倉 隆司	選択	30	30		×	○	実習	30
	ホーム技法2B	朝倉 隆司	選択	30	30		○	○	実習	30
	演出テクニックA	ありこ	選択	30	30		○	○	演習	30
	演出テクニックB	ありこ	選択	30	30		○	○	演習	30
	作画上達技法A	石川 兼司	選択	30	30		○	○	実習	30
	作画上達技法B	石川 兼司	選択	30	30		○	○	実習	30
	セルアニメーションA	石川 兼司	選択	30	30		○	○	演習	30
	セルアニメーションB	石川 兼司	選択	30	30		○	○	演習	30
	クリップスタジオ応用A	青池 祥子	選択	30	30		○	○	実習	30
	クリップスタジオ応用B	青池 祥子	選択	30	30		○	○	実習	30
	業界研究A	石川 兼司	選択	30	30		○	○	講義	30
	業界研究B	石川 兼司	選択	30	30		○	○	講義	30
	進路指導A	株 梓	選択	30	30		×	○	講義	30
	進路指導B	株 梓	選択	30	30		×	○	講義	30
	ビジネスマナーⅡA	福原 純子	選択	30	30		○	○	実習	30
	ビジネスマナーⅡB	福原 純子	選択	30	30		○	○	実習	30
	アニメ制作ⅡA	株 梓	選択	60	60		×	○	実習	30
	アニメ制作ⅡB	株 梓	選択	60	60		×	○	実習	30
	選択アニメ作画ⅡA	小村方 宏治	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択色影字A	木竜 彰雄	選択	30	30		○	○	演習	30
	選択アニメ作画ⅡB	小村方 宏治	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択色影字B	木竜 彰雄	選択	30	30		○	○	演習	30
	選択アニメ動画ⅡA	平田 かほる	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択作品制作A	藤間 泰平	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択アニメ動画ⅡB	平田 かほる	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択作品制作B	藤間 泰平	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択中割A	新井田 耕一	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択デジタル画材技法A	株 梓	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択中割B	新井田 耕一	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択デジタル画材技法B	株 梓	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択クロッキーA	株 梓	選択	30	30		○	○	演習	30
	選択イラストA	栗取 春香	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択クロッキーB	株 梓	選択	30	30		○	○	演習	30
	選択イラストB	栗取 春香	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択アニメーション技法ⅡA	藤巻 康	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択アフターエフェクツA	脇屋 雄介	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択アニメーション技法ⅡB	藤巻 康	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択アフターエフェクツB	脇屋 雄介	選択	30	30		○	○	実習	30
	デジタルイラストA	藤佐 ちひろ	選択	30	30		○	○	実習	30
	デジタルイラストⅡB	藤佐 ちひろ	選択	30	30		○	○	実習	30
	作品集制作ⅠA	藤佐 ちひろ	選択	30	30		○	○	実習	30
	作品集制作ⅠB	佐藤 武	選択	30	30		○	○	実習	30
	進路指導A	佐藤 武	選択	30	30		○	○	講義	30
	進路指導B	佐藤 武	選択	30	30		○	○	講義	30
	グラフィックデザインⅡA	内田 昌幸	選択	30	30		○	○	実習	30
	グラフィックデザインⅡB	内田 昌幸	選択	30	30		○	○	実習	30
	ゲームグラフィックA	佐藤 泰平	選択	30	30		○	○	実習	30
	ゲームグラフィックB	佐藤 泰平	選択	30	30		○	○	実習	30
	キャラクターデザインⅡA	下西 里奈	選択	30	30		○	○	実習	30
	キャラクターデザインⅡB	下西 里奈	選択	30	30		○	○	実習	30
	ビジネスマナーⅡA	金子 有加	選択	30	30		○	○	演習	30
	ビジネスマナーⅡB	金子 有加	選択	30	30		○	○	演習	30
	作品集制作ⅡA	相澤 香織	選択	30	30		○	○	実習	30
	作品集制作ⅡB	相澤 香織	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択3DCGⅡA	中野 武志	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択デザインA	駒形 靖	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択UIA	藤佐 ちひろ	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択イラストA	小平 愛華	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択3DCGⅡB	中野 武志	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択デザインB	駒形 靖	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択UIB	藤佐 ちひろ	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択イラストB	小平 愛華	選択	30	30		○	○	実習	30
	グラフィックデザインⅡA	松崎佳子	選択	30	30		○	○	実習	30
	グラフィックデザインⅡB	松崎佳子	選択	30	30		○	○	実習	30
	コミックアートⅡA	青池 祥子	選択	30	30		○	○	実習	30
	コミックアートⅡB	青池 祥子	選択	30	30		○	○	実習	30
	進路活動A就職A/進路活動B作業A	青池 祥子/松崎佳子	選択	30	30		○	○	実習	30
	進路活動A就職B/進路活動B作業B	青池 祥子/松崎佳子	選択	30	30		○	○	実習	30
	業界研究	松崎佳子	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択デッサンA	近藤 亮	選択	30	30		○	○	演習	30
	選択アナログ画材技法A	山田 ナナミ	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択カットイラストA	山田 ナナミ	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択アートイラストA	近藤 亮	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択コミックエッセイA	廣野 美樹	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択デジタル画材技法A	株 梓	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択グラフィックデザインA	松崎佳子	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択フランニングA	木竜 彰雄	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択映像A	廣野 美樹	選択	30	30		○	○	講義	30
	選択映像B	朝倉 隆司	選択	30	30		○	○	講義	30
	選択プレゼンテーションA	堀 菜月	選択	30	30		○	○	講義	30
	選択映像技術A	駒形 靖	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択デッサンB	近藤 亮	選択	30	30		○	○	演習	30
	選択アナログ画材技法B	山田 ナナミ	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択カットイラストB	山田 ナナミ	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択アートイラストB	近藤 亮	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択コミックエッセイB	廣野 美樹	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択デジタル画材技法B	株 梓	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択グラフィックデザインB	松崎佳子	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択フランニングB	木竜 彰雄	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択映像C	廣野 美樹	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択映像D	朝倉 隆司	選択	30	30		○	○	講義	30
	選択プレゼンテーションB	堀 菜月	選択	30	30		○	○	講義	30
	選択映像技術B	駒形 靖	選択	30	30		○	○	実習	30
	MAYA応用A	高田 祐介	選択	30	30		○	○	実習	30
	MAYA応用B	高田 祐介	選択	30	30		○	○	実習	30
	3DCG応用A	相澤 健人	選択	30	30		○	○	実習	30
	3DCG応用B	相澤 健人	選択	30	30		○	○	実習	30
	3DアニメーションⅡA	荒木 優	選択	30	30		○	○	実習	30
	3DアニメーションⅡB	荒木 優	選択	30	30		○	○	実習	30
	映像制作ⅡA	相澤 健人	選択	30	30		○	○	実習	30
	映像制作ⅡB	相澤 健人	選択	30	30		○	○	実習	30
	3D背景ⅡA	中野 武志	選択	30	30		○	○	実習	30
	3D背景ⅡB	中野 武志	選択	30	30		○	○	実習	30
	キャラクターデザインⅡA	荒木 優	選択	30	30		○	○	実習	30
	キャラクターデザインⅡB	荒木 優	選択	30	30		○	○	実習	30
	CG研究ⅠA	荒木 優	選択	30	30		○	○	講義	30
	CG研究ⅡB	荒木 優	選択	30	30		○	○	講義	30
	進路指導ⅡA	相澤 健人	選択	30	30		○	○	実習	30
	進路指導ⅡB	相澤 健人	選択	30	30		○	○	実習	30
	ゲームCGⅠA	石山 万里恵	選択	30	30		○	○	実習	30
	ゲームCGⅠB	石山 万里恵	選択	30	30		○	○	実習	30
	MAYA応用A	高田 祐介	選択	30	30		○	○	実習	12
	MAYA応用B	高田 祐介	選択	30	30		○	○	実習	30
	UNITYⅠA	藤佐 ちひろ	選択	30	30		○	○	実習	30
	UNITYⅠB	藤佐 ちひろ	選択	30	30		○	○	実習	30
	グラフィックデザインⅡA	内田 昌幸	選択	30	30		○	○	実習	30
	グラフィックデザインⅡB	内田 昌幸	選択	30	30		○	○	実習	30
	ゲームグラフィックⅡA	藤間 泰平	選択	30	30		○	○	実習	30
	ゲームグラフィックⅡB	藤間 泰平	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択UIA	藤佐 ちひろ	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択デザインA	駒形 靖	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択UIB	藤佐 ちひろ	選択	30	30		○	○	実習	30
	選択デザインB	駒形 靖	選択	30	30		○	○	実習	30
	進路指導ⅢA	駒形 靖	選択	30	30		○	○	実習	30
	進路指導ⅢB	高田 祐介	選択	30	30		○	○	実習	30
	ゲームCGⅡA	石山 万里恵	選択	30	30		○	○	実習	30
	ゲームCGⅡB	石山 万里恵	選択	30	30		○	○	実習	30
	デジタルイラストⅡA	藤佐 ちひろ	選択	30	30		○	○	実習	30
	デジタルイラストⅡB	藤佐 ちひろ	選択	30	30		○	○	実習	30
	3DCG応用A	相澤 健人	選択	30	30		○	○	実習	30
	3DCG応用B	相澤 健人	選択	30	30		○	○	実習	30
	業界研究	草野 佳子	必修	36	36		○	○	実習	36
	オリジナル課題制作	草野 佳子	必修	150	150		○	○	実習	150
	卒業制作	草野 佳子	必修	150	150		○	○	実習	150
必修科目 授業時数					236					
選択科目 授業時数			選択	4170	4170			実務経験(有)合計	合計	4308
総授業時間数					4506					
目標の達成に必要と見込まれる授業時数				必修+選択	876			140		

【実務経験のある教員による授業科目】 文化教養専門課程 トータルクリエイター科(修業年限4年)

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数 1年次～4年次	合計時間 数	単位数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
	キャラクターデザインA	石川 兼司	選択	30	30			○	演習	30
	キャラクターデザインB	石川 兼司	選択	30	30			○	演習	30
	ネーム技法1A	石川 兼司	選択	30	30			○	実習	30
	ネーム技法1B	石川 兼司	選択	30	30			○	実習	30
	クロッキーA	石川 兼司	選択	30	30			○	演習	30
	クロッキーB	石川 兼司	選択	30	30			○	演習	30
	背景バースA	伊藤 寛志	選択	30	30			○	演習	30
	背景バースB	伊藤 寛志	選択	30	30			○	演習	30
	ビジネスマナーA	朝倉 隆司	選択	30	30			○	講義	30
	ビジネスマナーB	朝倉 隆司	選択	30	30			○	講義	30
	クリップスタジオ基礎A	荒木 優	選択	30	30			○	演習	30
	クリップスタジオ基礎B	荒木 優	選択	30	30			○	演習	30
	色彩学	中野	選択	30	30			○	講義	30
	シナリオ制作	朝倉 隆司	選択	30	30			○	実習	30
	マンガ技法①A	朝倉 隆司	選択	30	30			○	実習	30
	マンガ技法①B	朝倉 隆司	選択	30	30			○	実習	30
	マンガ技法②A	金子 有加	選択	30	30			×	講義	
	マンガ技法②B	金子 有加	選択	30	30			×	講義	
	実践行動学PartⅠ	朝倉 隆司	選択	12	12			○	演習	12
	実践行動学PartⅡ	朝倉 隆司	選択	6	6			○	演習	6
	コミュニケーション検定	朝倉 隆司	選択	32	32			○	講義	32
	ビジネス著作権検定	朝倉 隆司	選択	38	38			○	講義	38
	就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27			○	講義	27
	業界研究	石川 兼司	選択	39	39			○	講義	39
	オリジナル課題制作	石川 兼司	選択	120	120			○	実習	120
	コンセンサス研修	石川 兼司	選択	12	12			○	講義	12
	修了制作	石川 兼司	選択	130	130			○	実習	130
	マンガ技法応用A	金巻 とよじ	選択	30	30			○	演習	30
	マンガ技法応用B	金巻 とよじ	選択	30	30			○	演習	30
	進路指導A	石川 兼司	選択	30	30			○	講義	30
	進路指導B	石川 兼司	選択	30	30			○	講義	30
	実践マンガプロモーションA	伊藤 寛志	選択	30	30			○	演習	30
	実践マンガプロモーションB	伊藤 寛志	選択	30	30			○	演習	30
	ネーム技法2A	朝倉 隆司	選択	30	30			○	実習	30
	ネーム技法2B	朝倉 隆司	選択	30	30			○	実習	30
	演出テクニックA	ありこ	選択	30	30			○	演習	30
	演出テクニックB	ありこ	選択	30	30			○	演習	30
	作画上達技法A	石川 兼司	選択	30	30			○	実習	30
	作画上達技法B	石川 兼司	選択	30	30			○	実習	30
	セルフマネジメントA	石川 兼司	選択	30	30			○	演習	30
	セルフマネジメントB	石川 兼司	選択	30	30			○	演習	30
	クリップスタジオ応用A	青池 祥子	選択	30	30			○	実習	30
	クリップスタジオ応用B	青池 祥子	選択	30	30			○	実習	30
	業界研究A	石川 兼司	選択	30	30			○	講義	30
	業界研究B	石川 兼司	選択	30	30			○	講義	30
	実践行動学PartⅢ	朝倉 隆司	選択	12	12			○	演習	12
	コンセンサス実習	石川 兼司	選択	30	30			○	実習	30
	オリジナル課題制作	石川 兼司	選択	180	180			○	実習	180
	卒業制作	石川 兼司	選択	150	150			○	実習	150
	業界研究	石川 兼司	選択	18	18			○	講義	18
	クロッキーA	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	クロッキーB	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	背景バースA	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	背景バースB	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	デジタル作画ⅠA	木竜 彩羅	選択	30	30			×	演習	
	デジタル作画ⅠB	木竜 彩羅	選択	30	30			×	演習	
	キャラクターデッサンA	新井田 耕一	選択	30	30			○	演習	30
	キャラクターデッサンB	新井田 耕一	選択	30	30			○	演習	30
	アニメ制作ⅠA	木竜 彩羅	選択	30	30			×	実習	
	アニメ制作ⅠB	木竜 彩羅	選択	30	30			×	実習	
	ビジネスマナーⅠA	福原 純子	選択	30	30			○	実習	30
	ビジネスマナーⅠB	福原 純子	選択	30	30			○	実習	30
	アニメーション技法ⅠA	藤巻 康	選択	30	30			○	実習	30
	アニメーション技法ⅠB	藤巻 康	選択	30	30			○	実習	30
	業界研究A	木竜 彩羅	選択	30	30			×	講義	
	業界研究B	木竜 彩羅	選択	30	30			×	講義	
	アニメ動画ⅠA	平田 かほる	選択	30	30			○	実習	30
	アニメ動画ⅠB	平田 かほる	選択	30	30			○	実習	30
	実践行動学PartⅠ	木竜 彩羅	選択	12	12			○	演習	12
	実践行動学PartⅡ	木竜 彩羅	選択	6	6			○	演習	12
	日本語コミュニケーション検定	木竜 彩羅	選択	32	32			×	講義	
	ビジネス著作権検定	木竜 彩羅	選択	38	38			×	講義	
	就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27			○	講義	27
	業界研究	木竜 彩羅	選択	33	33			×	講義	
	オリジナル課題制作	木竜 彩羅	選択	60	60			×	実習	
	コンセンサス研修	木竜 彩羅	選択	12	12			×	講義	
	修了制作	木竜 彩羅	選択	180	180			×	実習	
	進路指導A	樺 梓	選択	30	30			×	講義	
	進路指導B	樺 梓	選択	30	30			×	講義	
	ビジネスマナーⅡA	福原 純子	選択	30	30			○	実習	30
	ビジネスマナーⅡB	福原 純子	選択	30	30			○	実習	30
	アニメ制作ⅡA	樺 梓	選択	60	60			×	実習	
	アニメ制作ⅡB	樺 梓	選択	60	60			×	実習	
	実践行動学PartⅢ	樺 梓	選択	12	12			○	演習	12
	コンセンサス実習	樺 梓	選択	12	12			×	実習	
	自主課題制作	樺 梓	選択	60	60			×	実習	
	卒業制作	樺 梓	選択	180	180			×	実習	
	選択アニメ作画ⅡA	小村方 宏治	選択	30	30			○	実習	30
	選択色彩学A	木竜 彩羅	選択	30	30			○	演習	30
	選択アニメ作画ⅡB	小村方 宏治	選択	30	30			○	実習	30
	選択色彩学B	木竜 彩羅	選択	30	30			○	演習	30
	選択アニメ動画ⅡA	平田 かほる	選択	30	30			○	実習	30
	選択作品制作A	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	選択アニメ動画ⅡB	平田 かほる	選択	30	30			○	実習	30
	選択作品制作B	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	選択中割A	新井田 耕一	選択	30	30			○	実習	30
	選択デジタル画材技法A	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	選択中割B	新井田 耕一	選択	30	30			○	実習	30
	選択デジタル画材技法B	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	選択クロッキーA	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	選択レタスA	梁取 春香	選択	30	30			○	実習	30
	選択クロッキーB	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30

選択レタスB	梁取 春香	選択	30	30		○	実習	30
選択アニメーション技法ⅡA	藤巻 康	選択	30	30		○	実習	30
選択アフターエフェクツA	脇屋 雄介	選択	30	30		○	実習	30
選択アニメーション技法ⅡB	藤巻 康	選択	30	30		○	実習	30
選択アフターエフェクツB	脇屋 雄介	選択	30	30		○	実習	30
キャラクターデッサンⅠA	相澤 春麗	選択	30	30		○	演習	30
キャラクターデッサンⅠB	相澤 春麗	選択	30	30		○	演習	30
グラフィックデザインⅠA	木竜 彰羅	選択	30	30		○	演習	30
グラフィックデザインⅠB	木竜 彰羅	選択	30	30		○	演習	30
構図技法A	相澤 春麗	選択	30	30		○	実習	30
構図技法B	相澤 春麗	選択	30	30		○	実習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択	30	30		○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択	30	30		○	実習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 純子	選択	20	20		○	演習	20
ビジネスマナーⅠB	福原 純子	選択	20	20		○	演習	20
デジタルデッサンA	佐藤 武	選択	30	30		○	演習	30
デジタルデッサンB	佐藤 武	選択	30	30		○	演習	30
業界研究A	金子 有加	選択	30	30		○	講義	30
業界研究B	佐藤 武	選択	30	30		○	講義	30
3DCGⅠA	中野 武志	選択	30	30		○	演習	30
3DCGⅠB	中野 武志	選択	30	30		○	演習	30
背景バースA	佐藤 武	選択	30	30		○	演習	30
背景バースB	佐藤 武	選択	30	30		○	演習	30
デジタルイラストⅠA	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	演習	30
デジタルイラストⅠB	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	演習	30
実践行動学PartⅠ	佐藤 武	選択	12	12		○	演習	12
実践行動学PartⅡ	佐藤 武	選択	6	6		○	演習	6
日本語コミュニケーション検定	金子 有加	選択	32	32		×	講義	
ビジネス著作権検定	金子 有加	選択	38	38		×	講義	
就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27		○	講義	27
オリジナル課題制作	佐藤 武	選択	60	60		○	実習	60
コンセンサス研修	佐藤 武	選択	12	12		×	講義	
修了制作	佐藤 武	選択	219	219		○	実習	219
デジタルイラストⅡA	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
デジタルイラストⅡB	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
作品集制作ⅠA	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
作品集制作ⅠB	佐藤 武	選択	30	30		○	実習	30
進路指導A	佐藤 武	選択	30	30		○	講義	30
進路指導B	佐藤 武	選択	30	30		○	講義	30
グラフィックデザインⅡA	内田 昌幸	選択	30	30		○	実習	30
グラフィックデザインⅡB	内田 昌幸	選択	30	30		○	実習	30
ゲームグラフィックA	佐藤 泰平	選択	30	30		○	実習	30
ゲームグラフィックB	佐藤 泰平	選択	30	30		○	実習	30
キャラクターデッサンⅡA	下西 里奈	選択	30	30		○	実習	30
キャラクターデッサンⅡB	下西 里奈	選択	30	30		○	実習	30
ビジネスマナーⅡA	金子 有加	選択	30	30		○	演習	30
ビジネスマナーⅡB	金子 有加	選択	30	30		○	演習	30
作品集制作ⅡA	相澤 春麗	選択	30	30		○	実習	30
作品集制作ⅡB	相澤 春麗	選択	30	30		○	実習	30
選択3DCGⅡA	中野 武志	選択	30	30		○	実習	30
選択デザインA	駒形 靖	選択	30	30		○	実習	30
選択UIA	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
選択イラストA	小平 愛華	選択	30	30		○	実習	30
選択3DCGⅡB	中野 武志	選択	30	30		○	実習	30
選択デザインB	駒形 靖	選択	30	30		○	実習	30
選択UIB	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
選択イラストB	小平 愛華	選択	30	30		○	実習	30
実践行動学PartⅢ	佐藤 武	選択	12	12		○	演習	12
コンセンサス実習	佐藤 武	選択	6	6		×	実習	
業界研究	佐藤 武	選択	24	24		○	講義	24
オリジナル作品制作	佐藤 武	選択	60	60		○	実習	60
卒業制作	佐藤 武	選択	216	216		○	実習	216
業界研究・進路制作A	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
業界研究・進路制作B	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
背景バースⅠA	樺 梓	選択	20	20		○	演習	20
背景バースⅠB	樺 梓	選択	20	20		○	演習	20
コミックアートⅠA	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
コミックアートⅠB	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
デッサンⅠA	近藤 充	選択	30	30		○	演習	30
デッサンⅠB	近藤 充	選択	30	30		○	演習	30
色彩学A	中野	選択	30	30		○	講義	30
色彩学B	中野	選択	45	45		○	講義	45
クロッキーⅠA	樺 梓	選択	10	10		○	演習	10
クロッキーⅠB	樺 梓	選択	10	10		○	演習	10
グラフィックデザインⅠA	松崎佳子	選択	30	30		○	演習	30
グラフィックデザインⅠB	松崎佳子	選択	30	30		○	演習	30
ビジネスマナーA	青池 祥子	選択	30	30		○	講義	30
ビジネスマナーB	青池 祥子	選択	30	30		○	講義	30
デジタル画材技法ⅠA	青池 祥子	選択	30	30		○	演習	30
デジタル画材技法ⅠB	青池 祥子	選択	30	30		○	演習	30
アナログ画材技法ⅠA	山田ナツミ	選択	30	30		○	演習	30
アナログ画材技法ⅠB	山田ナツミ	選択	30	30		○	演習	30
実践行動学PartⅠ	松崎佳子	選択	12	12		○	演習	12
実践行動学PartⅡ	松崎佳子	選択	6	6		○	演習	6
コミュニケーション検定	松崎佳子	選択	32	32		×	講義	
ビジネス著作権検定	松崎佳子	選択	38	38		×	講義	
就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27		○	講義	27
業界研究	松崎佳子	選択	48	48		○	講義	48
オリジナル課題制作	松崎佳子	選択	50	50		○	実習	50
コンセンサス研修	松崎佳子	選択	12	12		×	講義	
修了制作	松崎佳子	選択	105	105		○	実習	105
グラフィックデザインⅡA	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
グラフィックデザインⅡB	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
コミックアートⅡA	青池 祥子	選択	30	30		○	実習	30
コミックアートⅡB	青池 祥子	選択	30	30		○	実習	30
進路活動A就職A/進路活動B作家A	青池 祥子/松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
進路活動A就職B/進路活動B作家B	青池 祥子/松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
進路指導・作品集制作	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
進路指導・卒業制作	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
実践行動学PartⅢ	松崎佳子	選択	12	12		○	演習	12
コンセンサス実習	松崎佳子	選択	18	18		×	実習	
業界研究	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
自主課題制作	松崎佳子	選択	120	120		○	実習	120
卒業制作	松崎佳子	選択	170	170		○	実習	170
選択デッサンA	近藤 充	選択	30	30		○	演習	30

選択アナログ画材技法A	山田ナツミ	選択	30	30	○	実習	30
選択カットイラストA	山田ナツミ	選択	30	30	○	実習	30
選択アートイラストA	近藤充	選択	30	30	○	実習	30
選択コミックエッセイA	廣野美樹	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル画材技法A	樺 梓	選択	30	30	○	実習	30
選択グラフィックデザインA	松崎佳子	選択	30	30	○	実習	30
選択プランニングA	木竜彩羅	選択	30	30	○	実習	30
選択挿絵A	廣野美樹	選択	30	30	○	実習	30
選択映像論A	朝倉隆司	選択	30	30	○	講義	30
選択プレゼンテーションA	堀葉月	選択	30	30	○	講義	30
選択映像技術A	駒形靖	選択	30	30	○	実習	30
選択デッサンB	近藤充	選択	30	30	○	演習	30
選択アナログ画材技法B	山田ナツミ	選択	30	30	○	実習	30
選択カットイラストB	山田ナツミ	選択	30	30	○	実習	30
選択アートイラストB	近藤充	選択	30	30	○	実習	30
選択コミックエッセイB	廣野美樹	選択	30	30	○	実習	30
選択デジタル画材技法B	樺 梓	選択	30	30	○	実習	30
選択グラフィックデザインB	松崎佳子	選択	30	30	○	実習	30
選択プランニングB	木竜彩羅	選択	30	30	○	実習	30
選択挿絵B	廣野美樹	選択	30	30	○	実習	30
選択映像論B	朝倉隆司	選択	30	30	○	講義	30
選択プレゼンテーションB	堀葉月	選択	30	30	○	講義	30
選択映像技術B	駒形靖	選択	30	30	○	実習	30
ゲーム背景A	石山 万里亜	選択	30	30	○	演習	30
ゲーム背景B	石山 万里亜	選択	30	30	○	演習	30
MAYA基礎ⅠA	高田 祐介	選択	30	30	○	演習	30
MAYA基礎ⅠB	高田 祐介	選択	30	30	○	演習	30
MAYA基礎ⅡA	荒木 優	選択	30	30	○	演習	30
MAYA基礎ⅡB	荒木 優	選択	30	30	○	演習	30
3Dアニメーション基礎A	相澤 健人	選択	30	30	○	演習	30
3Dアニメーション基礎B	相澤 健人	選択	30	30	○	演習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択	30	30	○	実習	30
3D背景ⅠA	中野 武志	選択	30	30	○	講義	30
3D背景ⅠB	中野 武志	選択	30	30	○	講義	30
デジタルデッサンA	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
デジタルデッサンB	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 純子	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナーⅠB	福原 純子	選択	30	30	○	演習	30
業界研究A	相澤 健人	選択	30	30	○	演習	30
業界研究B	相澤 健人	選択	30	30	○	演習	30
実践行動学PartⅠ	相澤 健人	選択	12	12	○	演習	12
コミュニケーション検定	相澤 健人	選択	32	32	×	講義	32
ビジネス著作権検定	相澤 健人	選択	38	38	×	講義	38
就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27	○	講義	27
業界研究	相澤 健人	選択	24	24	○	講義	24
オリジナル課題制作	相澤 健人	選択	60	60	○	実習	60
コンセンサス研修	相澤 健人	選択	12	12	×	講義	12
修了制作	相澤 健人	選択	180	180	○	実習	180
MAYA応用A	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
MAYA応用B	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用A	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用B	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3DアニメーションⅡA	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
3DアニメーションⅡB	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
映像制作ⅡA	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
映像制作ⅡB	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
3D背景ⅡA	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
3D背景ⅡB	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅡA	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
キャラクターデザインⅡB	荒木 優	選択	30	30	○	実習	30
CG研究ⅡA	荒木 優	選択	30	30	○	講義	30
CG研究ⅡB	荒木 優	選択	30	30	○	講義	30
進路指導ⅡA	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
進路指導ⅡB	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCGⅡA	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCGⅡB	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅡ	相澤 健人	選択	6	6	○	実習	6
コンセンサス実習	相澤 健人	選択	6	6	×	実習	6
オリジナル課題制作	相澤 健人	選択	130	130	○	実習	130
業界研究	相澤 健人	選択	18	18	○	講義	18
修了制作	相澤 健人	選択	200	200	○	実習	200
業界研究ⅢA	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
業界研究ⅢB	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
映像制作ⅢA	大越 隆弘	選択	30	30	○	実習	30
映像制作ⅢB	大越 隆弘	選択	30	30	○	実習	30
ビジネスマナーⅢA	金子 有加	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナーⅢB	金子 有加	選択	30	30	○	演習	30
進路指導ⅢA	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
進路指導ⅢB	相澤 健人	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作A	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
作品集制作B	駒形 靖	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅢA	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
3DCG応用ⅢB	高田 祐介	選択	30	30	○	実習	30
CG研究ⅢA	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
CG研究ⅢB	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCGⅢA	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
UNITYⅠA	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
ゲームCGⅢB	石山 万里亜	選択	30	30	○	実習	30
UNITYⅠB	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
選択UIA	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
選択3DCGⅡA	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
選択UIB	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	実習	30
選択3DCGⅡB	中野 武志	選択	30	30	○	実習	30
実践行動学PartⅢ	荒木 優	選択	12	12	○	実習	12
コンセンサス実習	荒木 優	選択	130	130	×	実習	130
業界研究	荒木 優	選択	18	18	○	講義	18
卒業制作	荒木 優	選択	200	200	○	実習	200
ゲーム背景A	石山 万里亜	選択	30	30	○	演習	30
ゲーム背景B	石山 万里亜	選択	30	30	○	演習	30
MAYA基礎ⅠA	高田 祐介	選択	30	30	○	演習	30
MAYA基礎ⅠB	高田 祐介	選択	30	30	○	演習	30
デジタルイラストⅠA	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	演習	30
デジタルイラストⅠB	諏佐 ちひろ	選択	30	30	○	演習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 純子	選択	30	30	○	演習	30

ビジネスマナーⅠB	福原 純子	選択	30	30		○	演習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択	30	30		○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択	30	30		○	実習	30
デジタルデッサンA	石山 万里亜	選択	30	30		○	演習	30
デジタルデッサンB	石山 万里亜	選択	30	30		○	演習	30
3D背景ⅠA	中野 武志	選択	30	30		○	演習	30
3D背景ⅠB	中野 武志	選択	30	30		○	演習	30
業界研究A	藤間 泰平	選択	30	30		○	演習	30
業界研究B	藤間 泰平	選択	30	30		○	演習	30
MAYA基礎ⅡA	荒木 優	選択	30	30		×	演習	30
MAYA基礎ⅡB	荒木 優	選択	30	30		×	演習	30
実践行動学PartⅠ	藤間 泰平	選択	12	12		○	演習	12
実践行動学PartⅡ	藤間 泰平	選択	6	6		○	演習	6
日本語コミュニケーション検定	藤間 泰平	選択	32	32		○	講義	12
ビジネス著作権検定	藤間 泰平	選択	38	38		○	講義	6
就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27		○	講義	27
オリジナル課題制作	藤間 泰平	選択	60	60		○	実習	60
コンセンサス研修	藤間 泰平	選択	12	12		○	講義	12
修了制作	藤間 泰平	選択	219	219		○	実習	219
MAYA応用A	高田 祐介	選択	30	30		○	実習	12
MAYA応用B	高田 祐介	選択	30	30		○	実習	30
UNITYⅠA	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
UNITYⅠB	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
グラフィックデザインⅡA	内田 昌幸	選択	30	30		○	実習	30
グラフィックデザインⅡB	内田 昌幸	選択	30	30		○	実習	30
ゲームグラフィックⅡA	藤間 泰平	選択	30	30		○	実習	30
ゲームグラフィックⅡB	藤間 泰平	選択	30	30		○	実習	30
選択UIA	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
選択デザインA	駒形 靖	選択	30	30		○	実習	30
選択UIB	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
選択デザインB	駒形 靖	選択	30	30		○	実習	30
進路指導ⅡA	駒形 靖	選択	30	30		○	実習	30
進路指導ⅡB	高田 祐介	選択	30	30		○	実習	30
ゲームCGⅡA	石山 万里亜	選択	30	30		○	実習	30
ゲームCGⅡB	石山 万里亜	選択	30	30		○	実習	30
デジタルイラストⅡA	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
デジタルイラストⅡB	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
3DCG応用A	相澤 健人	選択	30	30		○	実習	30
3DCG応用B	相澤 健人	選択	30	30		○	実習	30
実践行動学PartⅢ	藤間 泰平	選択	12	12		○	実習	12
コンセンサス実習	藤間 泰平	選択	6	6		○	実習	6
業界研究	藤間 泰平	選択	18	18		○	実習	12
オリジナル作品制作	藤間 泰平	選択	130	130		○	実習	130
修了制作	藤間 泰平	選択	200	200		○	実習	200
進路指導Ⅲ 進路指導ⅢA	藤間 泰平	選択	30	30		○	実習	30
進路指導Ⅲ 進路指導ⅢB	藤間 泰平	選択	30	30		○	実習	30
作品制作A	藤間 泰平	選択	30	30		○	実習	30
作品制作B	藤間 泰平	選択	30	30		○	実習	30
デジタルイラストⅢA	藤間 泰平	選択	30	30		○	実習	30
デジタルイラストⅢB	藤間 泰平	選択	30	30		○	実習	30
ビジネスマナーⅢA	金子 有加	選択	30	30		○	実習	30
ビジネスマナーⅢB	金子 有加	選択	30	30		○	実習	30
選択イラストA	小平 愛華	選択	30	30		○	実習	30
選択UIA	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
選択イラストB	小平 愛華	選択	30	30		○	実習	30
選択UIB	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
3DCG応用ⅢA	高田 祐介	選択	30	30		○	実習	30
3DCG応用ⅢB	高田 祐介	選択	30	30		○	実習	30
作品制作ⅡA	相澤 春麗	選択	30	30		○	実習	30
作品制作ⅡB	相澤 春麗	選択	30	30		○	実習	30
ゲームグラフィックⅢA	藤間 泰平	選択	30	30		○	実習	30
ゲームグラフィックⅢB	藤間 泰平	選択	30	30		○	実習	30
CG研究ⅢA	藤間 泰平	選択	30	30		○	実習	30
CG研究ⅢB	藤間 泰平	選択	30	30		○	実習	30
実践行動学実践行動学PartⅢ	藤間 泰平	選択	12	12		○	演習	12
コンセンサスコンセンサス実習	藤間 泰平	選択	130	130		○	実習	130
業界研究 業界研究	藤間 泰平	選択	18	18		○	講義	18
卒業制作 卒業制作	藤間 泰平	選択	200	200		○	実習	200
デッサンA	中野 武志	選択	30	30		○	演習	30
クロッキーA	椿 梓	選択	30	30		○	演習	30
作画ドリルA	荒木 優	選択	30	30		○	演習	30
背景バースA	椿 梓	選択	30	30		○	演習	30
デジタル画材技法A	荒木 優	選択	30	30		○	演習	30
業界研究・制作ⅠA	石川 兼司	選択	30	30		○	講義	30
業界研究・制作ⅠA	佐藤 武	選択	30	30		○	講義	30
業界研究・制作ⅢA	廣野 美樹	選択	30	30		○	講義	30
進路・ビジネスマナーA	荒木 優	選択	30	30		○	演習	30
デッサンB	中野 武志	選択	30	30		○	演習	30
クロッキーB	椿 梓	選択	30	30		○	演習	30
作画ドリルB	荒木 優	選択	30	30		○	演習	30
背景バースB	椿 梓	選択	30	30		○	演習	30
デジタル画材技法B	荒木 優	選択	30	30		○	演習	30
業界研究・制作ⅠB	石川 兼司	選択	30	30		○	講義	30
業界研究・制作ⅠB	佐藤 武	選択	30	30		○	講義	30
業界研究・制作ⅢB	廣野 美樹	選択	30	30		○	講義	30
進路・ビジネスマナーB	荒木 優	選択	30	30		○	講義	30
実践行動学PartⅠ	荒木 優	選択	12	12		○	演習	12
進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27		○	講義	27
業界研究・制作Ⅳ	荒木 優	選択	18	18		○	講義	18
オリジナル課題制作	荒木 優	選択	100	100		○	実習	100
コンセンサス研修	荒木 優	選択	12	12		×	講義	
修了制作	荒木 優	選択	130	130		○	実習	130
必修科目授業時数								
選択科目授業時数		選択	14705	14705		実務経験(有)合計	合計	
総授業時間数				14705				13408
課程の修了に必要な総授業時数	必修＋選択		3556			404		

【実務経験のある教員等による授業科目】 文化教養専門課程 トータルクリエイター科(修業年限4年)

区分	授業科目	担当講師	必選の別	年間授業時間数	合計時間数	単位数	備考	実務経験の有無の別	授業形式	実務経験有のコマ数
				1年次～4年次						
	キャラクターデザインA	石川 兼司	選択	30	30			○	演習	30
	キャラクターデザインB	石川 兼司	選択	30	30			○	演習	30
	ネーム技法1A	石川 兼司	選択	30	30			○	実習	30
	ネーム技法1B	石川 兼司	選択	30	30			○	実習	30
	クロッキーA	石川 兼司	選択	30	30			○	演習	30
	クロッキーB	石川 兼司	選択	30	30			○	演習	30
	背景パースA	伊藤 寛志	選択	30	30			○	演習	30
	背景パースB	伊藤 寛志	選択	30	30			○	演習	30
	ビジネスマナーA	朝倉 隆司	選択	30	30			○	講義	30
	ビジネスマナーB	朝倉 隆司	選択	30	30			○	講義	30
	クリップスタジオ基礎A	荒木 優	選択	30	30			○	演習	30
	クリップスタジオ基礎B	荒木 優	選択	30	30			○	演習	30
	色彩学	中野	選択	30	30			○	講義	30
	シナリオ制作	朝倉 隆司	選択	30	30			○	実習	30
	マンガ技法①A	朝倉 隆司	選択	30	30			○	実習	30
	マンガ技法①B	朝倉 隆司	選択	30	30			○	実習	30
	マンガ技法②A	金子 有加	選択	30	30			×	講義	
	マンガ技法②B	金子 有加	選択	30	30			×	講義	
	実践行動学PartⅠ	朝倉 隆司	選択	12	12			○	演習	12
	実践行動学PartⅡ	朝倉 隆司	選択	6	6			○	演習	6
	コミュニケーション検定	朝倉 隆司	選択	32	32			○	講義	32
	ビジネス著作権検定	朝倉 隆司	選択	38	38			○	講義	38
	就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27			○	講義	27
	業界研究	石川 兼司	選択	39	39			○	講義	39
	オリジナル課題制作	石川 兼司	選択	120	120			○	実習	120
	コンセンサス研修	石川 兼司	選択	12	12			○	講義	12
	修了制作	石川 兼司	選択	130	130			○	実習	130
	マンガ技法応用A	金巻 とよじ	選択	30	30			○	演習	30
	マンガ技法応用B	金巻 とよじ	選択	30	30			○	演習	30
	進路指導A	石川 兼司	選択	30	30			○	講義	30
	進路指導B	石川 兼司	選択	30	30			○	講義	30
	実践マンガプロモーションA	伊藤 寛志	選択	30	30			○	演習	30
	実践マンガプロモーションB	伊藤 寛志	選択	30	30			○	演習	30
	ネーム技法2A	朝倉 隆司	選択	30	30			○	実習	30
	ネーム技法2B	朝倉 隆司	選択	30	30			○	実習	30
	演出テクニックA	ありこ	選択	30	30			○	演習	30
	演出テクニックB	ありこ	選択	30	30			○	演習	30
	作画上達技法A	石川 兼司	選択	30	30			○	実習	30
	作画上達技法B	石川 兼司	選択	30	30			○	実習	30
	セルフマネジメントA	石川 兼司	選択	30	30			○	演習	30
	セルフマネジメントB	石川 兼司	選択	30	30			○	演習	30
	クリップスタジオ応用A	青池 祥子	選択	30	30			○	実習	30
	クリップスタジオ応用B	青池 祥子	選択	30	30			○	実習	30
	業界研究A	石川 兼司	選択	30	30			○	講義	30
	業界研究B	石川 兼司	選択	30	30			○	講義	30
	実践行動学PartⅢ	朝倉 隆司	選択	12	12			○	演習	12
	コンセンサス実習	石川 兼司	選択	30	30			○	実習	30
	オリジナル課題制作	石川 兼司	選択	180	180			○	実習	180
	卒業制作	石川 兼司	選択	150	150			○	実習	150
	業界研究	石川 兼司	選択	18	18			○	講義	18
	クロッキーA	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	クロッキーB	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	背景パースA	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	背景パースB	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	デジタル作画ⅠA	木竜 彩羅	選択	30	30			×	演習	
	デジタル作画ⅠB	木竜 彩羅	選択	30	30			×	演習	
	キャラクターデッサンA	新井田 耕一	選択	30	30			○	演習	30
	キャラクターデッサンB	新井田 耕一	選択	30	30			○	演習	30
	アニメ制作ⅠA	木竜 彩羅	選択	30	30			×	実習	
	アニメ制作ⅠB	木竜 彩羅	選択	30	30			×	実習	
	ビジネスマナーⅠA	福原 純子	選択	30	30			○	実習	30
	ビジネスマナーⅠB	福原 純子	選択	30	30			○	実習	30
	アニメーション技法ⅠA	藤巻 廉	選択	30	30			○	実習	30
	アニメーション技法ⅠB	藤巻 廉	選択	30	30			○	実習	30
	業界研究A	木竜 彩羅	選択	30	30			×	講義	
	業界研究B	木竜 彩羅	選択	30	30			×	講義	
	アニメ動画ⅠA	平田 かほる	選択	30	30			○	実習	30
	アニメ動画ⅠB	平田 かほる	選択	30	30			○	実習	30
	実践行動学PartⅠ	木竜 彩羅	選択	12	12			○	演習	12
	実践行動学PartⅡ	木竜 彩羅	選択	6	6			○	演習	12
	日本語コミュニケーション検定	木竜 彩羅	選択	32	32			×	講義	
	ビジネス著作権検定	木竜 彩羅	選択	38	38			×	講義	
	就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27			○	講義	27
	業界研究	木竜 彩羅	選択	33	33			×	講義	
	オリジナル課題制作	木竜 彩羅	選択	60	60			×	実習	
	コンセンサス研修	木竜 彩羅	選択	12	12			×	講義	
	修了制作	木竜 彩羅	選択	180	180			×	実習	
	進路指導A	樺 梓	選択	30	30			×	講義	
	進路指導B	樺 梓	選択	30	30			×	講義	
	ビジネスマナーⅡA	福原 純子	選択	30	30			○	実習	30
	ビジネスマナーⅡB	福原 純子	選択	30	30			○	実習	30
	アニメ制作ⅡA	樺 梓	選択	60	60			×	実習	
	アニメ制作ⅡB	樺 梓	選択	60	60			×	実習	
	実践行動学PartⅢ	樺 梓	選択	12	12			○	演習	12
	コンセンサス実習	樺 梓	選択	12	12			×	実習	
	自主課題制作	樺 梓	選択	60	60			×	実習	
	卒業制作	樺 梓	選択	180	180			×	実習	
	選択アニメ作画ⅡA	小村方 宏治	選択	30	30			○	実習	30
	選択色彩学A	木竜 彩羅	選択	30	30			○	演習	30
	選択アニメ作画ⅡB	小村方 宏治	選択	30	30			○	実習	30
	選択色彩学B	木竜 彩羅	選択	30	30			○	演習	30
	選択アニメ動画ⅡA	平田 かほる	選択	30	30			○	実習	30
	選択作品制作A	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	選択アニメ動画ⅡB	平田 かほる	選択	30	30			○	実習	30
	選択作品制作B	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	選択中割A	新井田 耕一	選択	30	30			○	実習	30
	選択デジタル画材技法A	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	選択中割B	新井田 耕一	選択	30	30			○	実習	30
	選択デジタル画材技法B	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	選択クロッキーA	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	選択レタスA	梁取 春香	選択	30	30			○	実習	30
	選択クロッキーB	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	選択レタスB	梁取 春香	選択	30	30			○	実習	30
	選択アニメーション技法ⅡA	藤巻 廉	選択	30	30			○	実習	30

選択アフターエフェクツA	脇屋 雄介	選択	30	30			○	実習	30
選択アニメーション技法ⅡB	藤巻 廉	選択	30	30			○	実習	30
選択アフターエフェクツB	脇屋 雄介	選択	30	30			○	実習	30
キャラクターデッサンⅠA	相澤 春麗	選択	30	30			○	演習	30
キャラクターデッサンⅠB	相澤 春麗	選択	30	30			○	演習	30
グラフィックデザインⅠA	木竜 彩羅	選択	30	30			○	演習	30
グラフィックデザインⅠB	木竜 彩羅	選択	30	30			○	演習	30
構図技法A	相澤 春麗	選択	30	30			○	実習	30
構図技法B	相澤 春麗	選択	30	30			○	実習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択	30	30			○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択	30	30			○	実習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 純子	選択	20	20			○	演習	20
ビジネスマナーⅠB	福原 純子	選択	20	20			○	演習	20
デジタルデッサンA	佐藤 武	選択	30	30			○	演習	30
デジタルデッサンB	佐藤 武	選択	30	30			○	演習	30
業界研究A	金子 有加	選択	30	30			○	講義	30
業界研究B	佐藤 武	選択	30	30			○	講義	30
3DCGⅠA	中野 武志	選択	30	30			○	演習	30
3DCGⅠB	中野 武志	選択	30	30			○	演習	30
背景パースA	佐藤 武	選択	30	30			○	演習	30
背景パースB	佐藤 武	選択	30	30			○	演習	30
デジタルイラストⅠA	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	演習	30
デジタルイラストⅠB	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	演習	30
実践行動学PartⅠ	佐藤 武	選択	12	12			○	演習	12
実践行動学PartⅡ	佐藤 武	選択	6	6			○	演習	6
日本語コミュニケーション検定	金子 有加	選択	32	32			×	講義	
ビジネス著作権検定	金子 有加	選択	38	38			×	講義	
就職・進路研修	朝倉 陸司	選択	27	27			○	講義	27
オリジナル課題制作	佐藤 武	選択	60	60			○	実習	60
コンセンサス研修	佐藤 武	選択	12	12			×	講義	
修了制作	佐藤 武	選択	219	219			○	実習	219
デジタルイラストⅡA	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	実習	30
デジタルイラストⅡB	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	実習	30
作品集制作ⅠA	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	実習	30
作品集制作ⅠB	佐藤 武	選択	30	30			○	実習	30
進路指導A	佐藤 武	選択	30	30			○	講義	30
進路指導B	佐藤 武	選択	30	30			○	講義	30
グラフィックデザインⅡA	内田 昌幸	選択	30	30			○	実習	30
グラフィックデザインⅡB	内田 昌幸	選択	30	30			○	実習	30
ゲームグラフィックA	佐藤 泰平	選択	30	30			○	実習	30
ゲームグラフィックB	佐藤 泰平	選択	30	30			○	実習	30
キャラクターデッサンⅡA	下西 里奈	選択	30	30			○	実習	30
キャラクターデッサンⅡB	下西 里奈	選択	30	30			○	実習	30
ビジネスマナーⅡA	金子 有加	選択	30	30			○	演習	30
ビジネスマナーⅡB	金子 有加	選択	30	30			○	演習	30
作品集制作ⅡA	相澤 春麗	選択	30	30			○	実習	30
作品集制作ⅡB	相澤 春麗	選択	30	30			○	実習	30
選択3DCGⅡA	中野 武志	選択	30	30			○	実習	30
選択デザインA	駒形 靖	選択	30	30			○	実習	30
選択UIA	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	実習	30
選択イラストA	小平 愛華	選択	30	30			○	実習	30
選択3DCGⅡB	中野 武志	選択	30	30			○	実習	30
選択デザインB	駒形 靖	選択	30	30			○	実習	30
選択UIB	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	実習	30
選択イラストB	小平 愛華	選択	30	30			○	実習	30
実践行動学PartⅢ	佐藤 武	選択	12	12			○	演習	12
コンセンサス実習	佐藤 武	選択	6	6			×	実習	
業界研究	佐藤 武	選択	24	24			○	講義	24
オリジナル作品制作	佐藤 武	選択	60	60			○	実習	60
卒業制作	佐藤 武	選択	216	216			○	実習	216
業界研究・進路制作A	松崎佳子	選択	30	30			○	実習	30
業界研究・進路制作B	松崎佳子	選択	30	30			○	実習	30
背景パースⅠA	捧 梓	選択	20	20			○	演習	20
背景パースⅠB	捧 梓	選択	20	20			○	演習	20
コミックアートⅠA	松崎佳子	選択	30	30			○	実習	30
コミックアートⅠB	松崎佳子	選択	30	30			○	実習	30
デッサンⅠA	近藤充	選択	30	30			○	演習	30
デッサンⅠB	近藤充	選択	30	30			○	演習	30
色彩学A	中野	選択	30	30			○	講義	30
色彩学B	中野	選択	45	45			○	講義	45
クロッキーⅠA	捧 梓	選択	10	10			○	演習	10
クロッキーⅠB	捧 梓	選択	10	10			○	演習	10
グラフィックデザインⅠA	松崎佳子	選択	30	30			○	演習	30
グラフィックデザインⅠB	松崎佳子	選択	30	30			○	演習	30
ビジネスマナーA	青池祥子	選択	30	30			○	講義	30
ビジネスマナーB	青池祥子	選択	30	30			○	講義	30
デジタル画材技法ⅠA	青池祥子	選択	30	30			○	演習	30
デジタル画材技法ⅠB	青池祥子	選択	30	30			○	演習	30
アナログ画材技法ⅠA	山田ナツミ	選択	30	30			○	演習	30
アナログ画材技法ⅠB	山田ナツミ	選択	30	30			○	演習	30
実践行動学PartⅠ	松崎佳子	選択	12	12			○	演習	12
実践行動学PartⅡ	松崎佳子	選択	6	6			○	演習	6
コミュニケーション検定	松崎佳子	選択	32	32			×	講義	
ビジネス著作権検定	松崎佳子	選択	38	38			×	講義	
就職・進路研修	朝倉陸司	選択	27	27			○	講義	27
業界研究	松崎佳子	選択	48	48			○	講義	48
オリジナル課題制作	松崎佳子	選択	50	50			○	実習	50
コンセンサス研修	松崎佳子	選択	12	12			×	講義	
修了制作	松崎佳子	選択	105	105			○	実習	105
グラフィックデザインⅡA	松崎佳子	選択	30	30			○	実習	30
グラフィックデザインⅡB	松崎佳子	選択	30	30			○	実習	30
コミックアートⅡA	青池祥子	選択	30	30			○	実習	30
コミックアートⅡB	青池祥子	選択	30	30			○	実習	30
進路活動A就職A/進路活動B作家A	青池祥子/松崎佳子	選択	30	30			○	実習	30
進路活動A就職B/進路活動B作家B	青池祥子/松崎佳子	選択	30	30			○	実習	30
進路指導・作品集制作	松崎佳子	選択	30	30			○	実習	30
進路指導・卒業制作	松崎佳子	選択	30	30			○	実習	30
実践行動学PartⅢ	松崎佳子	選択	12	12			○	演習	12
コンセンサス実習	松崎佳子	選択	18	18			×	実習	
業界研究	松崎佳子	選択	30	30			○	実習	30
自主課題制作	松崎佳子	選択	120	120			○	実習	120
卒業制作	松崎佳子	選択	170	170			○	実習	170
選択デッサンA	近藤充	選択	30	30			○	演習	30
選択アナログ画材技法A	山田ナツミ	選択	30	30			○	実習	30
選択カットイラストA	山田ナツミ	選択	30	30			○	実習	30
選択アートイラストA	近藤充	選択	30	30			○	実習	30
選択コミックエッセイA	廣野美樹	選択	30	30			○	実習	30

選択デジタル画材技法A	棒 梓	選択	30	30		○	実習	30
選択グラフィックデザインA	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
選択プランニングA	木竜彩羅	選択	30	30		○	実習	30
選択挿絵A	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
選択映像論A	朝倉隆司	選択	30	30		○	講義	30
選択プレゼンテーションA	堀葉月	選択	30	30		○	講義	30
選択映像技術A	駒形靖	選択	30	30		○	実習	30
選択デッサンB	近藤充	選択	30	30		○	演習	30
選択アナログ画材技法B	山田ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
選択カットイラストB	山田ナツミ	選択	30	30		○	実習	30
選択アートイラストB	近藤充	選択	30	30		○	実習	30
選択コミックエッセイB	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
選択デジタル画材技法B	棒 梓	選択	30	30		○	実習	30
選択グラフィックデザインB	松崎佳子	選択	30	30		○	実習	30
選択プランニングB	木竜彩羅	選択	30	30		○	実習	30
選択挿絵B	廣野美樹	選択	30	30		○	実習	30
選択映像論B	朝倉隆司	選択	30	30		○	講義	30
選択プレゼンテーションB	堀葉月	選択	30	30		○	講義	30
選択映像技術B	駒形靖	選択	30	30		○	実習	30
ゲーム背景A	石山 万里亜	選択	30	30		○	演習	30
ゲーム背景B	石山 万里亜	選択	30	30		○	演習	30
MAYA基礎ⅠA	高田 祐介	選択	30	30		○	演習	30
MAYA基礎ⅠB	高田 祐介	選択	30	30		○	演習	30
MAYA基礎ⅡA	荒木 優	選択	30	30		○	演習	30
MAYA基礎ⅡB	荒木 優	選択	30	30		○	演習	30
3Dアニメーション基礎A	相澤 健人	選択	30	30		○	演習	30
3Dアニメーション基礎B	相澤 健人	選択	30	30		○	演習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択	30	30		○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択	30	30		○	実習	30
3D背景ⅠA	中野 武志	選択	30	30		○	講義	30
3D背景ⅠB	中野 武志	選択	30	30		○	講義	30
デジタルデッサンA	石山 万里亜	選択	30	30		○	実習	30
デジタルデッサンB	石山 万里亜	選択	30	30		○	実習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 純子	選択	30	30		○	演習	30
ビジネスマナーⅠB	福原 純子	選択	30	30		○	演習	30
業界研究A	相澤 健人	選択	30	30		○	演習	30
業界研究B	相澤 健人	選択	30	30		○	演習	30
実践行動学PartⅠ	相澤 健人	選択	12	12		○	演習	12
コミュニケーション検定	相澤 健人	選択	32	32		×	講義	32
ビジネス著作権検定	相澤 健人	選択	38	38		×	講義	38
就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27		○	講義	27
業界研究	相澤 健人	選択	24	24		○	講義	24
オリジナル課題制作	相澤 健人	選択	60	60		○	実習	60
コンセンサス研修	相澤 健人	選択	12	12		×	講義	12
修了制作	相澤 健人	選択	180	180		○	実習	180
MAYA応用A	高田 祐介	選択	30	30		○	実習	30
MAYA応用B	高田 祐介	選択	30	30		○	実習	30
3DCG応用A	相澤 健人	選択	30	30		○	実習	30
3DCG応用B	相澤 健人	選択	30	30		○	実習	30
3DアニメーションⅡA	荒木 優	選択	30	30		○	実習	30
3DアニメーションⅡB	荒木 優	選択	30	30		○	実習	30
映像制作ⅡA	相澤 健人	選択	30	30		○	実習	30
映像制作ⅡB	相澤 健人	選択	30	30		○	実習	30
3D背景ⅡA	中野 武志	選択	30	30		○	実習	30
3D背景ⅡB	中野 武志	選択	30	30		○	実習	30
キャラクターデザインⅡA	荒木 優	選択	30	30		○	実習	30
キャラクターデザインⅡB	荒木 優	選択	30	30		○	実習	30
CG研究ⅡA	荒木 優	選択	30	30		○	講義	30
CG研究ⅡB	荒木 優	選択	30	30		○	講義	30
進路指導ⅡA	相澤 健人	選択	30	30		○	実習	30
進路指導ⅡB	相澤 健人	選択	30	30		○	実習	30
ゲームCGⅡA	石山 万里亜	選択	30	30		○	実習	30
ゲームCGⅡB	石山 万里亜	選択	30	30		○	実習	30
実践行動学PartⅡ	相澤 健人	選択	6	6		○	実習	6
コンセンサス実習	相澤 健人	選択	6	6		×	実習	6
オリジナル課題制作	相澤 健人	選択	130	130		○	実習	130
業界研究	相澤 健人	選択	18	18		○	講義	18
修了制作	相澤 健人	選択	200	200		○	実習	200
業界研究ⅢA	相澤 健人	選択	30	30		○	実習	30
業界研究ⅢB	相澤 健人	選択	30	30		○	実習	30
映像制作ⅢA	大越 隆弘	選択	30	30		○	実習	30
映像制作ⅢB	大越 隆弘	選択	30	30		○	実習	30
ビジネスマナーⅢA	金子 有加	選択	30	30		○	演習	30
ビジネスマナーⅢB	金子 有加	選択	30	30		○	演習	30
進路指導ⅢA	相澤 健人	選択	30	30		○	実習	30
進路指導ⅢB	相澤 健人	選択	30	30		○	実習	30
作品集制作A	駒形 靖	選択	30	30		○	実習	30
作品集制作B	駒形 靖	選択	30	30		○	実習	30
3DCG応用ⅢA	高田 祐介	選択	30	30		○	実習	30
3DCG応用ⅢB	高田 祐介	選択	30	30		○	実習	30
CG研究ⅢA	中野 武志	選択	30	30		○	実習	30
CG研究ⅢB	中野 武志	選択	30	30		○	実習	30
ゲームCGⅢA	石山 万里亜	選択	30	30		○	実習	30
UNITYⅠA	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
ゲームCGⅢB	石山 万里亜	選択	30	30		○	実習	30
UNITYⅠB	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
選択UIA	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
選択3DCGⅡA	中野 武志	選択	30	30		○	実習	30
選択UIB	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	実習	30
選択3DCGⅡB	中野 武志	選択	30	30		○	実習	30
実践行動学PartⅢ	荒木 優	選択	12	12		○	実習	12
コンセンサス実習	荒木 優	選択	130	130		×	実習	130
業界研究	荒木 優	選択	18	18		○	講義	18
卒業制作	荒木 優	選択	200	200		○	実習	200
ゲーム背景A	石山 万里亜	選択	30	30		○	演習	30
ゲーム背景B	石山 万里亜	選択	30	30		○	演習	30
MAYA基礎ⅠA	高田 祐介	選択	30	30		○	演習	30
MAYA基礎ⅠB	高田 祐介	選択	30	30		○	演習	30
デジタルイラストⅠA	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	演習	30
デジタルイラストⅠB	諏佐 ちひろ	選択	30	30		○	演習	30
ビジネスマナーⅠA	福原 純子	選択	30	30		○	演習	30
ビジネスマナーⅠB	福原 純子	選択	30	30		○	演習	30
マーケティングA	三上 昌史	選択	30	30		○	実習	30
マーケティングB	三上 昌史	選択	30	30		○	実習	30
デジタルデッサンA	石山 万里亜	選択	30	30		○	演習	30
デジタルデッサンB	石山 万里亜	選択	30	30		○	演習	30
3D背景ⅠA	中野 武志	選択	30	30		○	演習	30

	3D背景ⅠB	中野 武志	選択	30	30			○	演習	30
	業界研究A	藤間 泰平	選択	30	30			○	演習	30
	業界研究B	藤間 泰平	選択	30	30			○	演習	30
	MAYA基礎ⅡA	荒木 優	選択	30	30			×	演習	30
	MAYA基礎ⅡB	荒木 優	選択	30	30			×	演習	30
	実践行動学PartⅠ	藤間 泰平	選択	12	12			○	演習	12
	実践行動学PartⅡ	藤間 泰平	選択	6	6			○	演習	6
	日本語コミュニケーション検定	藤間 泰平	選択	32	32			○	講義	12
	ビジネス著作権検定	藤間 泰平	選択	38	38			○	講義	6
	就職・進路研修	朝倉 隆司	選択	27	27			○	講義	27
	オリジナル課題制作	藤間 泰平	選択	60	60			○	実習	60
	コンセンサス研修	藤間 泰平	選択	12	12			○	講義	12
	修了制作	藤間 泰平	選択	219	219			○	実習	219
	MAYA応用A	高田 祐介	選択	30	30			○	実習	12
	MAYA応用B	高田 祐介	選択	30	30			○	実習	30
	UNITYⅠA	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	実習	30
	UNITYⅠB	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	実習	30
	グラフィックデザインⅡA	内田 昌幸	選択	30	30			○	実習	30
	グラフィックデザインⅡB	内田 昌幸	選択	30	30			○	実習	30
	ゲームグラフィックⅡA	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	ゲームグラフィックⅡB	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	選択UIA	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	実習	30
	選択デザインA	駒形 靖	選択	30	30			○	実習	30
	選択UIB	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	実習	30
	選択デザインB	駒形 靖	選択	30	30			○	実習	30
	進路指導ⅡA	駒形 靖	選択	30	30			○	実習	30
	進路指導ⅡB	高田 祐介	選択	30	30			○	実習	30
	ゲームCGⅡA	石山 万里亜	選択	30	30			○	実習	30
	ゲームCGⅡB	石山 万里亜	選択	30	30			○	実習	30
	デジタルイラストⅡA	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	実習	30
	デジタルイラストⅡB	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	実習	30
	3DCG応用A	相澤 健人	選択	30	30			○	実習	30
	3DCG応用B	相澤 健人	選択	30	30			○	実習	30
	実践行動学PartⅢ	藤間 泰平	選択	12	12			○	実習	12
	コンセンサス実習	藤間 泰平	選択	6	6			○	実習	6
	業界研究	藤間 泰平	選択	18	18			○	実習	12
	オリジナル作品制作	藤間 泰平	選択	130	130			○	実習	130
	修了制作	藤間 泰平	選択	200	200			○	実習	200
	進路指導Ⅲ進路指導ⅢA	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	進路指導Ⅲ進路指導ⅢB	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	作品制作A	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	作品制作B	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	デジタルイラストⅢA	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	デジタルイラストⅢB	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	ビジネスマナーⅢA	金子 有加	選択	30	30			○	実習	30
	ビジネスマナーⅢB	金子 有加	選択	30	30			○	実習	30
	選択イラストA	小平 愛華	選択	30	30			○	実習	30
	選択UIA	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	実習	30
	選択イラストB	小平 愛華	選択	30	30			○	実習	30
	選択UIB	諏佐 ちひろ	選択	30	30			○	実習	30
	3DCG応用ⅢA	高田 祐介	選択	30	30			○	実習	30
	3DCG応用ⅢB	高田 祐介	選択	30	30			○	実習	30
	作品制作ⅡA	相澤 春麗	選択	30	30			○	実習	30
	作品制作ⅡB	相澤 春麗	選択	30	30			○	実習	30
	ゲームグラフィックⅢA	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	ゲームグラフィックⅢB	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	CG研究ⅢA	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	CG研究ⅢB	藤間 泰平	選択	30	30			○	実習	30
	実践行動学実践行動学PartⅢ	藤間 泰平	選択	12	12			○	演習	12
	コンセンサスコンセンサス実習	藤間 泰平	選択	130	130			○	実習	130
	業界研究 業界研究	藤間 泰平	選択	18	18			○	講義	18
	卒業制作 卒業制作	藤間 泰平	選択	200	200			○	実習	200
	デッサンA	中野	選択	30	30			○	演習	30
	クロッキーA	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	作画ドリルA	荒木 優	選択	30	30			○	演習	30
	背景パースA	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	デジタル画材技法A	荒木 優	選択	30	30			○	演習	30
	業界研究・制作ⅠA	石川 兼司	選択	30	30			○	講義	30
	業界研究・制作ⅡA	佐藤 武	選択	30	30			○	講義	30
	業界研究・制作ⅢA	廣野 美樹	選択	30	30			○	講義	30
	進路・ビジネスマナーA	荒木 優	選択	30	30			○	演習	30
	デッサンB	中野	選択	30	30			○	演習	30
	クロッキーB	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	作画ドリルB	荒木 優	選択	30	30			○	演習	30
	背景パースB	樺 梓	選択	30	30			○	演習	30
	デジタル画材技法B	荒木 優	選択	30	30			○	演習	30
	業界研究・制作ⅠB	石川 兼司	選択	30	30			○	講義	30
	業界研究・制作ⅡB	佐藤 武	選択	30	30			○	講義	30
	業界研究・制作ⅢB	廣野 美樹	選択	30	30			○	講義	30
	進路・ビジネスマナーB	荒木 優	選択	30	30			○	講義	30
	実践行動学PartⅠ	荒木 優	選択	12	12			○	演習	12
	進路研修	朝倉 隆司□	選択	27	27			○	講義	27
	業界研究・制作Ⅳ	荒木 優	選択	18	18			○	講義	18
	オリジナル課題制作	荒木 優	選択	100	100			○	実習	100
	コンセンサス研修	荒木 優	選択	12	12			×	講義	
	修了制作	荒木 優	選択	130	130			○	実習	130
	必修科目授業時数									
	選択科目授業時数		選択	14705	14705			実務経験(有)合計		合計
	総授業時間数				14705					13408
	課程の修了に必要な総授業時数	必修＋選択		3556				404		